

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年12月6日
38
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
現場報道
Asia Amusement Machine Show 96
十專訪
《翼之勳章》、《BASTARD!》、
《九龍風水傳》試版率先報
《女神異聞錄》雪之女皇編全速闖關
《TOMB RAIDERS》究極之地圖攻略
《新超級機械人大戰》行動開始
雙棍齊出 全力攻略
電腦戰機VIRTUAL ON
機動戰士外傳II蒼藍的繼承者
強勁攻略
ARC THE LAD II
BELTLOGGER 9
AUBIRD FORCE
RIGLORD SAGA 2
FINAL CAMPAIGN CD FANTASY
遊戲第二階段
FC新遊戲不容忽視
英雄傳說3白髮魔女
特勤機甲隊2加強版
NOEL TASK LAUNCHER
古大陸傳說FARLAND SAGA
聖少女戰隊3
攻殼機動隊設定資料集
竹井正樹SCREEN SAVER集
翻開金田一少年之事件簿
每本港幣35元
遊戲誌 GAME PLAYERS EX 隨刊附送
不另收費 請向書報攤索取



香港最𡁵𠯿嘅遊戲展

獨家專訪世嘉、KONAMI
SNK 64BIT街機大公開

新超級機械人大戰計劃始動！

大送《FF VII》遊戲第二階段

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話説

賞心樂事

附刊附送

GAME PLAYERS EX
猛料如雲
攻略＋特集＋有獎遊戲

機種









3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代





NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION　超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗　對應滑鼠　對應軚盤　對應 ANALOG 控制桿

A10 銀河英雄傳說
乜原來同盟軍有啲咁嘅人㗎？

A12 SUPER PUZZLE FIGHTER II X
點解隱藏人物係…

A14 浪客劍心
到前段故事為止的格鬥遊戲

A16 遊戲配件睇真啲

由於稿擠關係，遊戲小說《POLICENAUTS》暫停一期

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙 ◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER ◆COVER ILLUSTRATION／子濃、SING ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852) 2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）



聖誕NiGHTS平靚正 Christmas NiGHTS 冬季限定版

本刊上期介紹有關這隻《NiGHTS》冬季限定版的時候，曾經提到過這遊戲會以非賣品的方法推出，市面上是不會有售的，想不到香港的商人們神通廣大地找了一批貨回港發售，所以今期我們會再次對這遊戲作出一些介紹。

序章

你有想過關於「夢」的事情嗎？

「夢」對於我們是最接近，有時又會是最遙遠的神秘世界……但我們每晚所見的那個神秘世界以及在夢中與我們說話的「那些人」，到底又是甚麼……如此簡單的疑問，一直以來也有很多學者作出過各種假設。請各位試想一想，夢的世界是實際存在的，當睡着的時候，我們的意識便會向「夢」這個異空間出發。

當人睡着之後，便會向一個稱為夜次元的異空間出發。在那裏有着兩個世界，分別是將我們快樂的意識投影而創造出來的「美夢」世界，以及黑暗可怕的「惡夢」世界。其中的美夢世界，是由一些叫精靈的夢之訪問者以稱為寶珠的光將自己的意識投影而創造出來的。

艾樂和嘉妮絲與NiGHTS相識已經有半年時間了，而兩人所居住的TWINSEASON鎮亦已到了下雪的季節，鎮上顯得相當的繁盛。兩人雖然說不出，但就感到是像是欠缺了甚麼似的。在不知不覺間，兩人來到了位於鎮中央的SEASONTOWER前面。這座掛滿了聖誕裝飾的高塔，看起來就像是一株巨大的聖誕樹般。

艾樂和嘉妮絲看這株美麗的聖誕樹看得着迷，但兩人突然感到這株樹是欠缺了一些東西的。

對，是用來裝飾樹頂的星星。艾樂和嘉妮絲甚麼也沒有說一直看着塔頂。

就在那一晚，兩人在夢中到了一處似乎是曾經到過的地方。但不同的是本來春天的草原現在積滿了雪，美夢界的人正在很開心地作聖誕裝飾。但就在他們看着聖誕景色時，寶珠又再被惡夢界的人奪去，封閉在一株仍未裝飾的樹上。

這時候……

「看來需要我的力量了！」

對了！NiGHTS正在一個很大的聖誕蛋糕上微笑着。當兩人走近蛋糕時，便和NiGHTS同化在天空上飛舞。

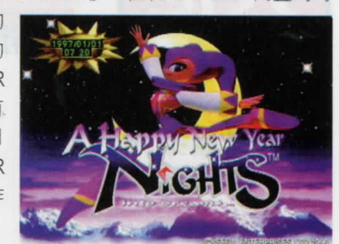
「好了！快點取回寶珠，奪回被GELWING藏了起來的星星吧！」

「星星！？」

「嗯！是你們那一棵本應用來裝飾那株大樹所用的『星星』呀！」

在不同日子有不同內容的Christmas NiGHTS

這《Christmas NiGHTS》內可玩的版面，其實就只有原版《NiGHTS》之中的「SPRING VALLEY」及「FROZEN BELL」，但在SATURN內置的時鐘機能配合下，不同的日子會有不同的特別版本出現，其中春、夏、秋三季的日子是正常的版面，冬天是「WINTER NiGHTS」，到接近聖誕時則有「CHRISTMAS NiGHTS」，而1月1日時就更會變成「A HAPPY NEW YEAR NiGHTS」。雖然全部都是以同一版作基礎，但亦各有自己的特色。

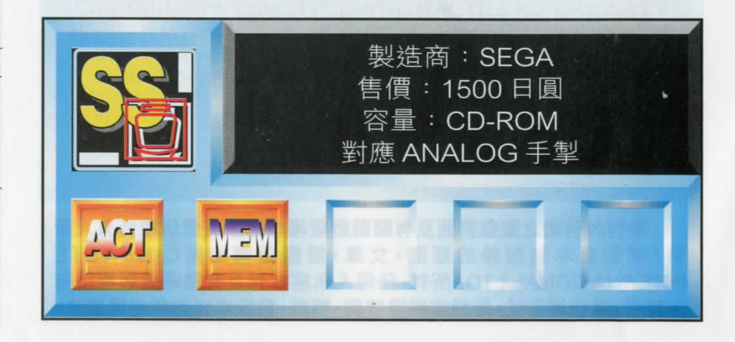










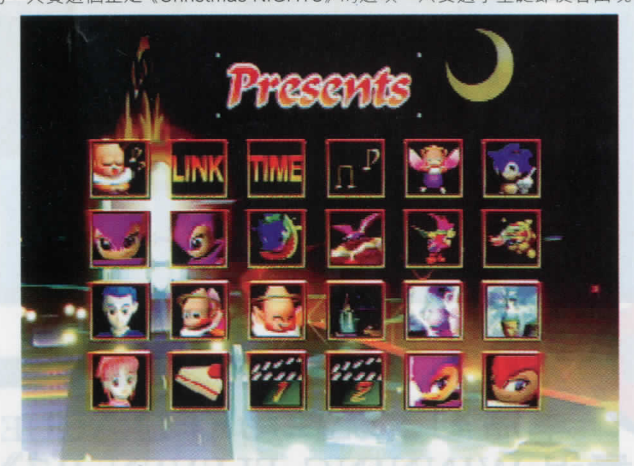


製造商：SEGA
售價：1500日圓
容量：CD-ROM
對應ANALOG手掣



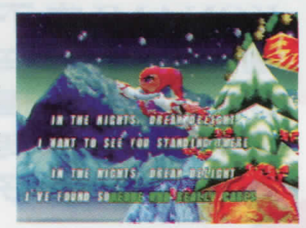
NiGHTS 送給你的聖誕禮物

除了數個特別設計的版面外，當你每次完成整個版面後，會出現一個配對遊戲，而電腦是會按你的成績來決定可選擇次數的。當每成功配出一對小圖(要小心一旦選中 REALA 是會取消你當時所剩下的選擇機會的），便可在之後從「PRESENTS」的選項中看看有甚麼追加。其中在右下方的方格本來是不會出現的，其實這個正是《Christmas NiGHTS》的選項，只要過了聖誕節便會出現。



各種聖誕禮物的簡介

DREAMS DREAMS KARAOKE



《NiGHTS》主題曲「DREAMS DREAMS」的卡拉 OK 版本，但你亦可將人聲保留下來（所用的原曲是大人版的「DREAMS DREAMS」）。

LINK ATTACK

以「FROZEN BELL」這版面來鬥多連鎖數目，時間不限。





TIME ATTACK

在「SPRING VALLEY」的版面內，鬥快取下所有道具來完成一圈。





MELODY BOX



你可隨意變更和美夢界居民的相性，以改編遊戲中的BGM後用來玩聖誕版的「SPRING VALLEY」。

NIGHTOPIAN COLLECTION



可用來看遊戲中 A-LIVE 的狀況。若你本身擁有《NiGHTS》的 A-LIVE 資料，亦可直接開啟來看。

NiGHTS MUSEUM

收錄了遊戲中各人物、敵人、背景以至宣傳畫的高畫質硬照，一共有 14 輯之多。





MOVIE

共有兩段，第一段是 96 東京玩具展時會場內播放的宣傳片段，第二次是稱為 96 SUMMER SPECIAL 的特別版本。





GOODS



可看到世嘉曾為《NiGHTS》而推出過的各種宣傳用商品。

SONIC INTO DREAMS

簡單來說就是以超音鼠來玩《NiGHTS》。但由於超音鼠不能飛天，不要說是以跳躍來取得寶珠，單是控制視點及確認現時位置亦已非常辛苦。



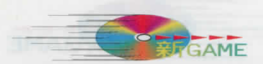


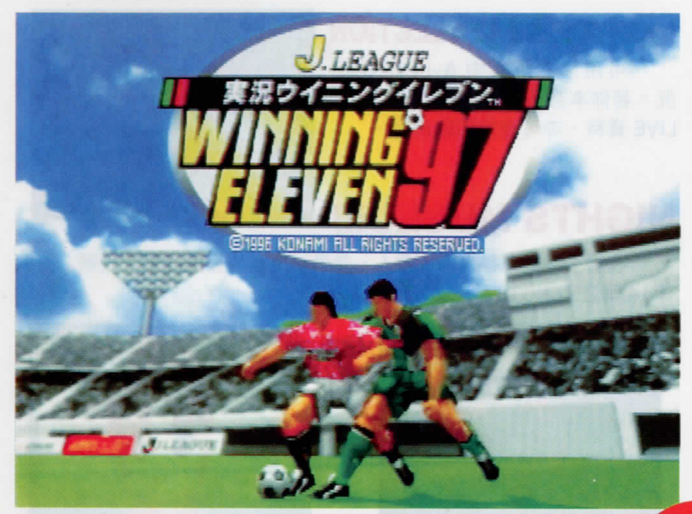
若在電腦開啟的話……

這次《Christmas NiGHTS》同樣可放到電腦上取下一些畫面作壁紙之用，但只有兩幅畫面，比原版少得多了。









J-LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 97



足球名作的新一代

在云云的足球GAME中，當一提到KONAMI的《實況》系列便幾乎無人不識，其中的好玩之處相信大家也相當清楚；但到了Play Station第一作後便差了很多，這可能還是在試驗的階段吧。

幸而到了現在的《J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN 97》便作出了很多改良，相信KONAMI也下了很多功夫去改善。不單只在動作上暢順了許多，連每一個球員的身型也十分象真，比起前作的「多邊形人」，實在好了不知多少倍。

多重視點

中距離視點

最平均的視點，十分實用，也較為易適應





遠距離視點

可以看清楚其他球員的走位，方便策劃攻勢





近距離視點

球員的動作可以很清楚的顯現，玩起來時充滿迫力





蹤距離視點

以另一個角度去進行比賽，增添玩者的樂趣





各項模式介紹

1.「EXHIBITION」



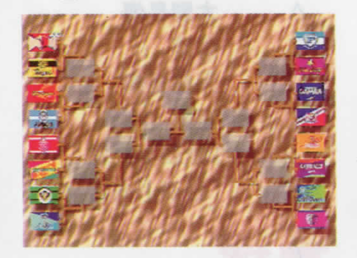

除了可作出一對一或對電腦的基本對戰賽外，更可以用1P和2P合作對電腦；可藉此練習一下各項技術和合作的默契，亦可排出一個適合自己打法的陣式。

2.「J.LEAGUE」




合共三十場的聯賽，是非常漫長和艱鉅的比賽，亦是全個遊戲中最重要的比賽，要在此勝出非要付一番努力不可。

3.「HYPER CUP」

在全16隊球隊中分成8組作一場過的淘汰賽，若要勝出的話，最少也要打5場賽事，是個時間比較短的比賽。

4.「ALL STAR」




把16支球隊分成兩組，把其中表現最出色的球員齊集起來作明星賽，由於球星眾多的關係，每一次均會抽出不同的球星比賽。




5.「P.K」



純以12碼作為較量，一樣可以和人或電腦比賽，可在此練習射12碼和救12碼。




6.「KEY CONFIGURATIONS」

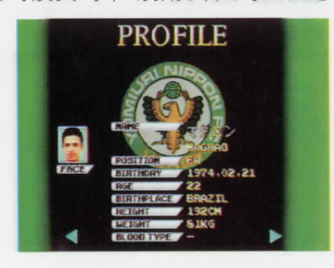


可以根據自己的喜好去改變手掣按鈕的排列次序，方便操作。

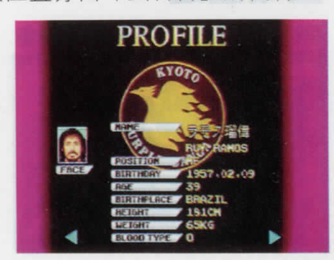
7.「PROFILE」

收錄了最新的「J-LEAGUE」球員資料，十分詳盡；其中各隊間的球員轉會亦跟足，例如川崎讀賣的中場指揮官「拿武士」便在季中轉會至京都不死鳥，其位置亦由「玄新哲」所代替。



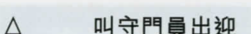








基本操作方法



攻擊中

△	傳中球，連按3次可以改變足球的拋物線
□	射球，其力度的大小可因按擊的長短而改變
○	長傳，連按2次可以改變足球的拋物線
×	短傳，連按2次則可以變為傳位
L1	轉換球員
R1	奔走
L2	「扯西」向左
R2	「扯西」向右

防守中

△	叫守門員出迎
□	鏟球；球在空中時會變為頭搥，倒掛、「窩利」及插水式射球
○	大腳解圍
×	埋身搶球，球在空中時會變為頭搥
L1	轉換球員
R1	奔走
L2	壓迫對方球員
R2	壓迫對方球員

守門員操作

△	上段投球，中距離
□	上段投球，中距離
○	大腳長傳，遠距離
×	下段投球，近距離

12碼

□	腳外則射球
×	腳內則射球

自由球

△	大腳長傳
□	射球
○	大腳長傳
×	短傳
L2	「扯西」向左
R2	「扯西」向右



界外球

△	長擲界外球
□	短擲界外球
○	長擲界外球
×	短擲界外球



角球

△	傳中球
□	射球
○	傳中球
×	短角球
L2	「扯西」向左
R2	「扯西」向右



作戰模式

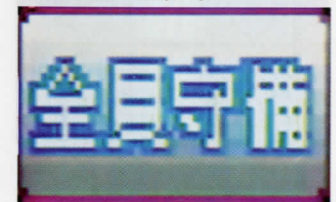
全員攻擊——

全體球員一起攻擊



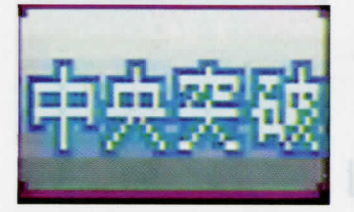
全員守備——

全體球員一起防守



中央突破——

集中在中路進攻



邊線攻擊——

分開在兩邊進攻



區域壓迫——

控球在腳為先，不斷向敵施壓



穩守突擊——

除了防守球員外，全都向敵進攻



後衛助攻——

利用後衛助攻



越位陷阱——

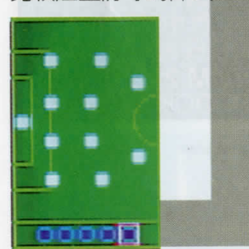
防守線突然一起推前，佈下越位陷阱



各種陣式

4-4-2 A 守備型

中場中路的二人合作防守及攔截，進攻的責任落在兩前鋒上，是比較注重防守的陣式。

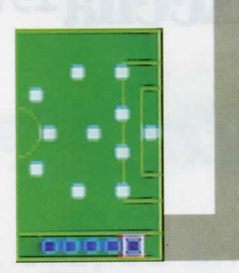


4-4-2 B 正常型

中前場的二人是用作支援兩名前鋒，而後二人則是防守為主。

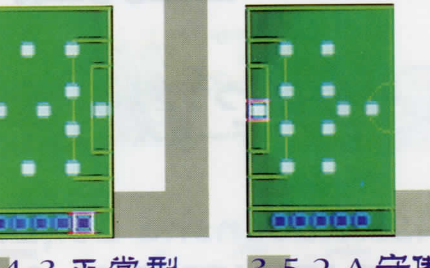
4-4-2 C 正常型

擁有一名攻擊中場，負責分波及較炮，也是後上的攻擊球員。



4-3-3 正常型

是從4-4-2 C中改變過來的陣式，較為有攻擊力。

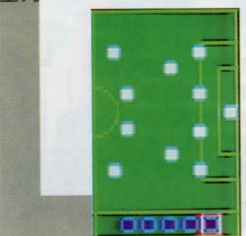


4-5-1 守備型

將4-4-2 A的一名前鋒拖後，集中在中場作攔截，而唯一的前鋒則要在極大的破壞力。

4-2-4 攻擊型

主要將左右兩名翼鋒推前，加強攻擊力，但後防則會受到很大的壓力。



3-4-3 正常型

攻擊力集中在一名中鋒身上，左右的翼鋒負責側擊，四名中場則要主守。

3-4-3 攻擊型

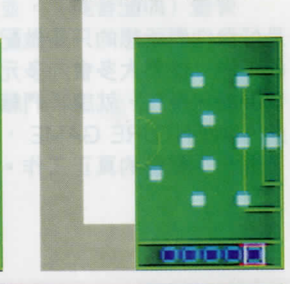
將兩名中場作後上支援攻擊，是個着重進攻的陣式。

3-4-3 正常型

在三名前鋒後再加上一個攻擊中場，亦是偏向攻擊的。

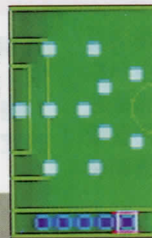
3-5-2 A 守備型

利用兩個防守中場加強攔截，而左右中場亦要進可攻，退可守。



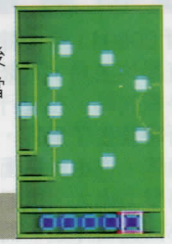
3-5-2 B 攻擊型

改為用一個防守中場為主，在進攻方面則有兩名攻擊中場。



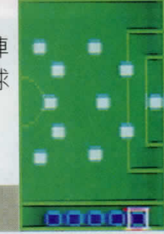
5-3-2 守備型

一口氣用上了五名後衛作防守，在防守方面當然是很堅固。



2-3-5 攻擊型

非常非常強的攻擊陣式，但防守力極低，在球隊落後時不妨一試。



兩種比較有效率的入球方法

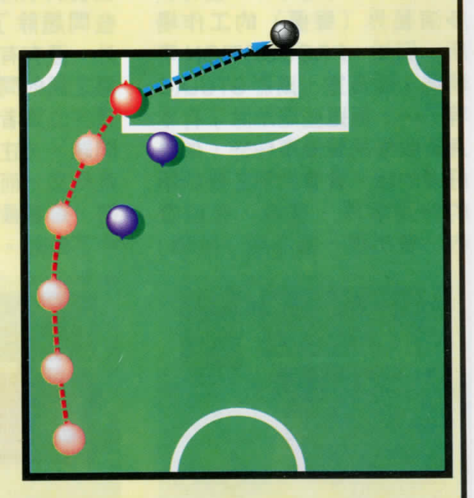
A. 中路傳球切入

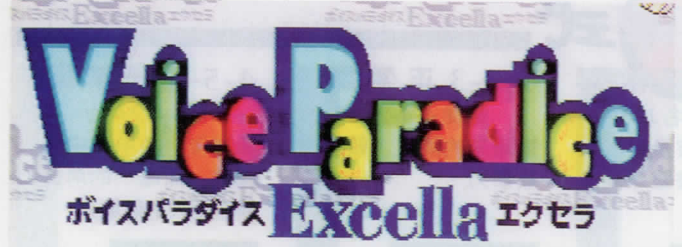
在己方反擊時由攻擊中場引球出擊至敵方的半場，以第一時間傳交較有空位的前鋒，然後以高速撕破敵方的後衛再射入。

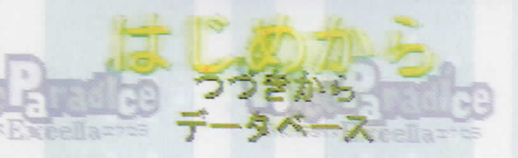


B. 兩翼窄角度射球

先用左右中場或前鋒盤球落底線，然後再推入大禁區內馬上施射，只要力度不太大，射入的機會便會增高。







日本聲優業界的資料庫 VOICE PARADICE EXCELLA



了解到聲優的多種工作

聲優（即配音員），並不是好像你們所想的只是做配音的工作，他們大多會向多元化發展的。現在，就讓我們籍著此ADVENTURE GAME，去了解一下聲優的真正工作。



遊戲目的

主角要在一個月內，盡量在版圖的各地點內，找尋目標聲優的圖片、事件及聲音，找尋到足夠的特殊聲音後，便可啟動太空船回家。





故事背景



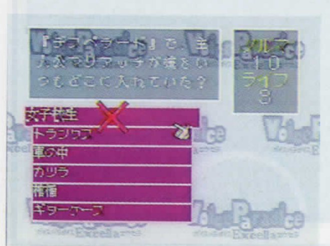
宇宙曆208911年，隸屬外宇宙探查局的主角，駕駛著天空船出外探測時，在進行空間跳躍飛行時發生了意外，因而逼降於地球，亦由於在衝入大氣層時衝擊力過大，飛船的主要系統亦因此而停頓，而啟動主要系統的啟動裝置是須要一些特殊的聲音。正當主角在迷惘的時候，突然，通訊機收到一些特殊的電波，而那些電波中，來雜著一些酷似啟動裝置用的電波，於是便開來看看，原來是三位的小妖精，妖精聽了主角的情況後，於是便決定幫助主角找尋那些聲音。

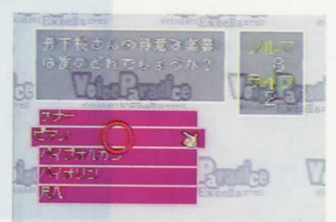
遊戲特色

在遊戲的地圖版面，除了有我們熟悉的地方外，也有很多演藝界（聲優）的工作場所，例如：PRODUCTION事務局、錄音室、攝影STUDIO等……，而這些場所除了有本身要收集的聲優事件外，如果好運的話，會看到那三隻妖精的特別事件。還有，在遊戲內，會出現一隻名叫「哈浦」的妖精，他會用問答遊戲來妨礙我們取得聲優的事件，而那些問題除了有關聲優的問題外，還有有關動畫、歷史及常識之類的問題，包羅萬有，希望各位讀者能夠順利答完所有問題。（註：皆因所有題目全是日文，而且又非常之不容易答，筆者最好那次也只是僅答中了四題。）

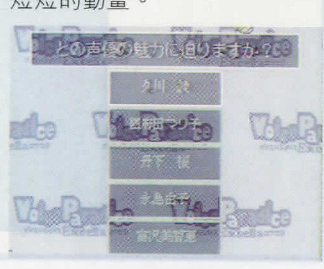
遊戲流程

在標題畫而按下重新開始遊戲，可以選擇3位妖精的配音，當然也可以三人也是同一位聲優配音，這樣，每逢星期日播出的動畫片，三位女妖精的配音便會便用你選擇的聲優來演譯，每一位聲優演譯不同的人物會有不同的演譯方法，如果玩者選三人也是同一聲優的話，更多可以知道一個人用三款不同的聲音去配，但聽者又不發覺那其實是同一個人。接著便是選擇想追縱的聲優，之後當過了那些開場白後，便正式開始遊戲，遊戲是以一日一日的方式進行，在進入地圖版面前，那三位妖精會提議三個地方叫玩者去看（不選她們所提議的地方也可），那些地方有時可取得情報或者一些妖精們的特別事件。當玩到星期日時，便可以看到由玩者所選的聲優配合的角色去演出一套短短的動畫。

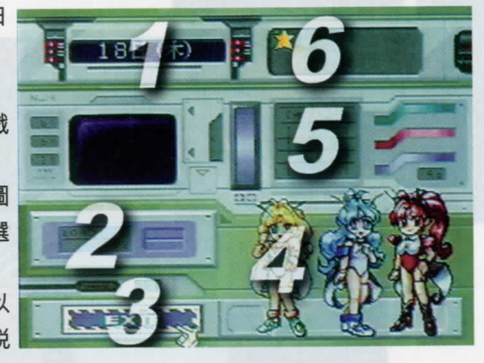








遊戲畫面看法



1. 日期、今天的日子及日期。
2. SAVE/LOAD：記錄及讀出遊戲的進度。
3. 出口：進入地圖版面進行地方選擇。
4. 三人妖精：可以和三位妖精說話。
5. 日曆：可以看到現時的日期，在最得情報後得知目標聲優的行程表、工作及工作地點，而星期日則要看動畫。
6. 取得特殊聲音的枚數：取得一項聲優的畫面（即特別事件）時，會得到一粒星，玩者當然要盡量取更多星，使能夠啟動太空船回家。各目標聲優會有各不同的事件數。

遊戲內的地圖版面



1.ASK 講談社　2.CONCERT HALL（演唱會舞台）
3. 本屋（書店）　4.FANCY SHOP（精品店）　5. 電台
6. 遊戲機中心　7. 出版社　8. 茶餐廳
9.PHOTO STUDIO（影樓）10.PRODUCTION事務所（製作公司）
11.ANINATE SHOP（動畫精品店）12.CD SHOP（CD 店）
13.RECORDING STUDIO（錄音室）

小小的攻略

每一個星期一，均會有一本有關聲優日程表的書出版，所以我們可以每逢星期一，到書店去查看有關的日程表。

遊戲主要登場人物

虛構人物

夢之妖精 CITRON
三圍：B73 W55 H75




希望之妖精 CINNAMON
三圍：B86 W59 H87




幸福之妖精 JASMINE
三圍：B83 W57 H85




實在人物

久川綾

出生日：11 月 12 日
血型：A
星座：天蠍座
出生地：大阪府
藝歷：青二塾東京校第 8 期畢業
身高：162cm
體重：42kg
主要演出作品：《美少女戰士SAILOR MOON》系列——水野亞美、《我的女神》——蘇露
全事件數目：10 個
事件發生日期及地點（部份）：
1.17 日——錄音室
2.24 日——演唱會舞台




國府田麻理子

出生日：9 月 25 日
血型：B
星座：處女座
出生地：崎玉縣
藝歷：青二塾東京校第 10 期畢業
身高：159cm
體重：47kg
主要演出作品：《果醬少年》——小石川光希、《GS 美神》——絹
全事件數目：7 個
事件發生日期及地點（部份）：
1.16 日——錄音室
2.29 日——影樓





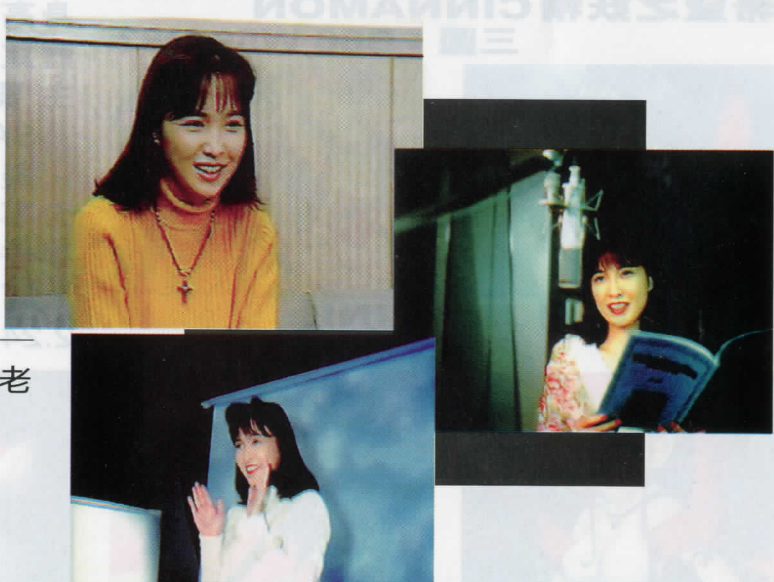


丹下櫻

出生日：3 月 24 日
血型：O
星座：白羊座
出生地：愛知縣
身高：156cm
體重：45kg
主要演出作品：《果醬少年》——佐久間鈴、《忍者亂太郎》——雪
全事件數目：9 個
事件發生日期及地點（部份）：
1.20 日——錄音室
2.29 日——電台

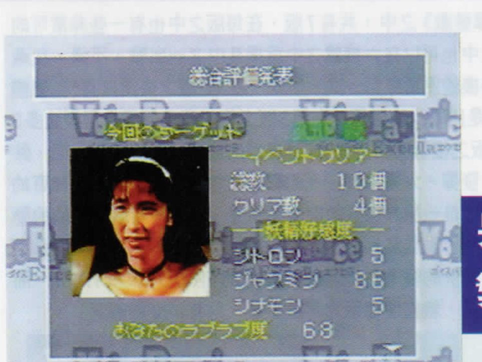
永島由子

出生日：7 月 3 日
血型：O
星座：巨蟹座
出生地：大阪府大阪市
藝歷：青二塾大阪校第 8 期畢業
主要演出作品：《怪盜ST.TAIL》——高宮利娜、《稻中卓球部》——橘老師
全事件數目：8 個
事件發生日期及地點（部份）：
1.22 日——錄音室
2.26 日——影樓



富沢美智恵

出生日：10月20日
血型：A
星座：巨蟹
出生地：群馬縣
藝歷：俳協——JAC
主要演出作品：《美少女戰士SAILOR MOON》系列——火野麗、《臘筆小新》——松坂老師
全事件數目：7個
事件發生日期及地點（部份）：
1.15日——錄音室
2.19日——製作公司



另《幽遊白書》桑原的配音——千葉繁，作友情演出。

非一般「反蛋」玩者可擁有的禮物。

此遊戲共有兩隻碟，而其中一隻是收錄了一些比遊戲中更詳細的資料及沒有在遊戲中使用的鏡頭，當然不乏一些有趣的場面，如果是自認是日本聲優迷的話，就該去買原廠正貨來玩。最提醒一句：如果你想心愛的遊戲機壽命更長久的話，請玩正版遊戲。







遊戲簡介

如果玩者自認為已做了 10 年以上動畫迷的話，便一定會知道《幻影時光》是甚麼的一個故事，而且在本港的電視台亦曾播出過多套這系列的作品，不過，在眾多的作品之中，相信大家最熟悉的作一定會是當中的《小雙俠》了，因為這套作品實在是太經典了，所以，這隻名為《幻影時光射擊遊戲》的遊戲的主角便是《小雙俠》故事中的奸角三人組。其實這是一隻非常反傳統的遊戲，因為一向以來也是「忠打奸」的，不過在這遊戲之中玩者竟然是使用奸角三人組，對付一向以來也是代表正義的主角。然而使用奸角似乎已是一個非常正常的現象，因為在這幾年內日本方面所推出的有關商品也是以奸角為主，早前推出的OVA《王道復古》便是一個好例子了。





基本操作

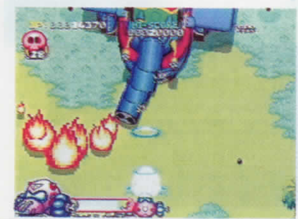
在《幻影時光射擊遊戲》之中，共有7版，在每版之中也有一些非常可的敵人，而玩者在每版之中也可以在六機體之中選擇其中之一出戰，不過，在通過一版之後，所使用的機體便要停用一次，所以，在第2版之後便只有5部機體可供使用，5部機體當是比較少的選擇，在第3版之後，奸角們便會再製造多3部的機體，所以在第3版之後玩者便可以有8部機體的選擇。至於操作方面，除了最基本的前後左右、發彈、大彈之外，《幻影時光射擊遊戲》之中最神奇的操作便是左右的轉動，這是一種非常好的閃避笏動作，在一些時候個轉動的動作可以將玩者從絕竟之中拯救出來。此外，在這遊戲之中有一種ITEM玩者是不可以取的，那便是「小雙俠的帽子」，因為這是 POWER DOWN 的 ITEM 。而且每收集足 100 個骷髏頭，機體便會巨大化及變形（只有 100 秒時間）。





STAGE 1 鷹從天上飛舞而下！

哈！正如這版的題一樣，一開始玩者便會見到一些小鷹從天而降，不過，這些傢伙不足為懼，反而接着出現的「小型YATTERWAN」出現，不過，這小型 YATTERWAN 的武器只有車軚而已，所以只要站在其中央攻擊便成。而在這片大平原之上，玩者不只會見到小型 YATTERWAN ，更會受到小河馬的攻擊，然而這些只是小事而已，因為之後便要對付中 BOSS「大象機械」，這大象大致上可以分為三部份，玩者應先攻擊其兩手，再攻擊中央，這樣便會EASY WIN。過了中BOSS後，便會遇上「溏鵝機械」，當然，這些敵人基本上是送 ITEM 給玩者的，另外，記得打樹，因為可能會有ITEM的。而在經過遺蹟之後，便會到達鬥技場，迎戰這版的 BOSS「YATTERWAN」。對付「YATTERWAN」的方法，主要是不停攻擊，不過，記着「左右轉動」的重要性！



■這便是中 BOSS 了。



■食了「機械骨頭」後的 YATTERKING 會放出小型機械。

STAGE 2 南島之 YATTERKING

這版是在海中的戰鬥，在海中會遇上甚麼？當然不同種類的魚了，然而這些魚是充滿攻擊性的，不過牠們會為玩者帶來非常多的 ITEM 。繼續向前行，在前面會有一些長頸龍般的機械，小心！雖然在牠們身上會 ITEM ，不過，亦同時會有「小雙俠的帽子」……此外，再前的地方會有一些怪魚，牠們目標一致，是向着玩者衝過來的。中BOSS的攻擊除了有兩支LASER之外，亦會有擴散彈，不過，最可怕的是其「血盤大口」，因為吸力驚人，最好走上着。消滅了牠之後，便可以重回水面，在陸地之上，玩者要對付的敵人數目眾多，其中狗形機械最難對付，尤其是其環形 LASER ，避一下較好。而 BOSS 便是「YATTERKING」，其攻擊除了尾部的 LASER 之外，亦有肩部的擴散彈和肚部的大砲，不過，在攻擊力不太強的情況之下……亦是輕易得勝的一戰。



■ YATTERKING 的攻擊力頗弱。



■中 BOSS 的攻擊力不強，但勝在範圍夠廣。

STAGE 3　白晝的決鬥！征服懸崖，ZENDERMAN

單看這版的題已可想到這版是甚麼的環境，對了！四周也是懸崖峭壁，而且在路途之中更會有不少地方是無底的深淵，一開始玩者便會遇上一些圍成圓圈出現的敵人，牠們體積少，非常難捉摸，而在地上則有一些山豬出現（有ITEM的，打死牠們）。基本上在這條路之上到處也是敵人，而且玩者要小心一點，因為就算是會飛的機體在這版之中也會「跌死」的。當到達一條向上行的路時，小心！有石滾下來，避開！中BOSS「猩猩機械」只會拋石，易打！向下前進，玩者沿着河流向上行，便會到達村莊，在那裏玩者便會遇上這版的BOSS「ZENDER LION」，這BOSS是沿着火車軌行的，攻擊方面有降傘彈，火球彈和「超粗LASER」，其中唯一要小心的便是「超粗LASER」，其餘的可以站在中央避過或擊落。





■中BOSS只是會拋石。



■BOSS又不是太強，易打！

STAGE 4　集合！救助機械 雪原大戰！

嘩！大雪紛飛！正！因為這是一個寒帶地域，所以在這裏的樹木也是一些比較高和難打倒的樹，敵人便會利用這點來向玩者攻擊，而最明顯的便是那些自走砲台，他們雖然會走，不過多是在樹與樹之間穿插，箕難打中，而且要小心那些「可愛」的雪人，因為在他們下面是有砲台的，飛海豹加上巨大的青蛙，玩者要加倍小心。不過玩者不用擔心，因為玩者路上會遇上「送禮物」的機械，不過那些禮物是會撞死玩者的，要先「打開」它們的。在雪原的盡頭一直跌下便是打中BOSS的地點，這BOSS的攻擊力不弱，有前向的LASER、橫爆的炸彈、從車軚中放出的「飛針」。打敗這中BOSS之後，玩者便會來到一處非常美麗的冰原，小心睇路！在這裏是很易會跌死的。在冰原的盡頭便是BOSS的所在，先是金太郎機械人，只有飛斧和3 WAY砲，EASY打！之後會再有飛機一部，站在正中打便成。



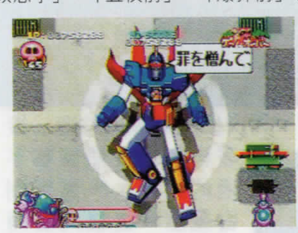
■中BOSS非常強大！



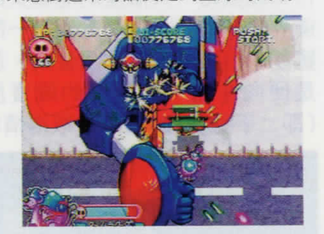
■BOSS反而弱得離奇！

STAGE 5 憤怒！正義之大巨神！

天呀！原來這版是玩賽車遊戲的，所以玩者最好選擇一部有高速的機體，否則便會出現唔快，轉唔到彎，甚至是撞車的悲劇。本來在一般的RAC遊戲之中，出場不是甚麼的一回事，不過在這條路的四周也有非常多的炸彈，一個不慎便會被「炸到飛起」，一路上敵人更會在空中不斷的放出炸彈，玩者的機體如果不夠快的話亦會「死」！在路的盡頭會有一個工場，那裏會有非常多的「小傢伙」，玩者只要下他們便肯定會得到「FULL POWER」。進入了工廠內部，玩者要小心，那些紅色工字鐵是可以打下來的，不過跌下來時是會「壓中」的。中BOSS是機械人一個，小心他的劍。離開工廠之後又要「上路」，在路上有非常多油桶，火力不足死定！到了盡頭便要打BOSS「大馬神」。攻擊方面，有「額頭怒字」、「五枝箭」、「爆彈箭」等，如果他衝過來的話便走到上線的兩端。



■又是比較強的中BOSS。



■BOSS的攻擊模式非常多。

STAGE 6 灼熱之二人英雄！

恐怖！這版原來是在山中作戰，四周也是灼熱的溶岩，和有山崖的版數一樣，跌下去當然會死！此外，這版之中的敵人速度其高，路又窄，究竟玩者選擇安全過版，又或是得到ITEM而死，這點便要由玩者自己決定了。玩者在路上會見到一些在溶岩上的石板，放心通過吧！不會下沉的。這岩洞的中BOSS是未變形前的「逆轉王」，其最厲害的攻擊是「鏈手」，要用引誘戰法來對付。擊敗他之後便要繼續在溶洞之中前進，通過了可怕的溶冚便到了一個神奇的村落，在那裏玩者要盡量走在中央，因為兩邊也是死路。在村的盡頭玩者要面對三連BATTLE，如果能成功的通過便可以離開村落，之後便要對付這版的BOSS「逆轉王」。其攻擊方法非常多，不過多是「華而不實」的，玩者盡可能在兩邊向他攻擊便可以輕易過關。



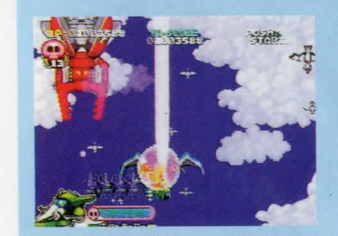
■這是三連BATTLE的第三場。



■站在兩邊上角便可以避開這招。

FINAL STAGE飛吧！惡人空中大決戰！

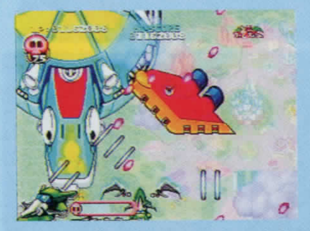
為了要完成這版，達到爆機的目的，筆者勸玩者最好使用新的綠色機體，因為這機體的左右是有保護罩的。不過在天上原來是有那麼多敵人的，有飛天老虎、又有飛天鯨魚，真是世界無奇不有，甚至在雲上也會有砲台，不過，當玩見到在天上最常見的「鳥」時，便會知道牠們的「恐怖」。而這版之中的第一個「大敵人」便是紅色甲蟲一隻，不過其攻擊只有向前的「大鉗」，所以可以輕易將牠打倒。一直向前行，天氣會由之前的風和日麗變成烏雲密佈，而且更加雷電交加，這時候，中BOSS便會出現，這隻「金龜甲蟲號」的攻擊其實不是那麼厲害，向前衝、綠色大擴散彈、大型火彈、向上射出來的機械人和炸彈已是他所有的武器了，不過當他的角被擊毀之後，頭部便會放出LASER。消滅了金龜甲蟲號之後，便會見到最後的BOSS「時光號」了，首先玩者要對付其中三套幻影時光系列的輔助機械人，之後，時光號便會變成「龜」形態，這時玩者只要走到他的「夾位」便可以將他也輕易消滅。至於ENDING……



■紅色甲蟲非常易打。



■金龜甲蟲號的攻擊非常多樣化！



■時光號的夾位便是他的致命弱點。

爆機後……

在完成以上的版數之後便算爆機，這時，玩者再次進入遊戲的OPTION畫面，會看見沒有甚麼多了，不過其實是有了一個非常重要的改變，因為在CREDIT一欄之中，玩者在開始遊戲時本來只可以有9個CREDIT，不過在爆機之後便可以有50個了，以這個數目，甚麼難度也可以爆機了。



■嘩！可以有50個CREDIT！



日本人眼中的九龍



日本人所想像的香港及中國文化

玩了這麼多日式冒險遊戲，偶然將故事背景換為香港的九龍城，特別增加了一份親切感，雖然故事背景的地方——九龍城寨，如今已不存在，但在遊戲中可以表現出九龍城寨的幽暗面。

故事背景



故事是設定在近未來的香港，由於陰陽曆法的相沖，令到消失已久的九龍城寨再次由陰間顯現在陽間，因為陰間的物體在陽間出現會令到世界不平衡，於是得知這極度嚴重事態的香港最高風水議會，經過緊急會議後，便決定派懂得「木火土金水」五行法力的風水師，即玩者，獨自去調查並將混亂的風水重整。



遊戲特色

這個遊戲由於曾經有遊戲工作設計者來港實地取才，並且利用了PS的出色播片機能，令到九龍城寨的舊風光能夠一一重現，香港的玩家會有一份親切感，日本的玩家則有一份新鮮感。音樂也選用一些比較陰沉的音樂及音效，令幽暗感及臨場感大增。另外，在一些重要的對白及中場的播片均會使用配音説出對白，好像看電影一般（雖然是説日語）。

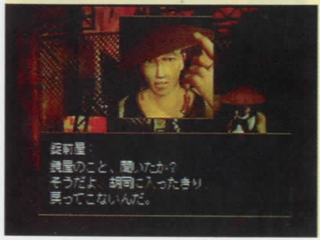
遊戲初段流程



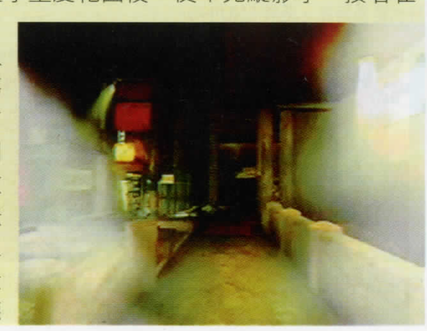
首先在會議室處取得風水眼鏡及8800元港元，之後便向前行到龍城路，與瓶屋的老闆交談後，便向左轉，後來見到了一間鏡屋，但發覺沒有開門營業，於是便向左轉，到附近的賤賣屋（即二手雜貨攤）的店主取得情報後，再次回到瓶屋的位置，接著再直去往瓶屋右手邊的通道，一直行到古靴屋，之後向右轉到錠前屋取情報，然後回到古靴屋，回轉後，便選擇行右邊的通道到水銀屋，用了100元買水銀，之後再次回到錠前屋去詢問有關鏡屋店主失縱的事後，正當回頭一看，便見到剝蝦殼屋的小伙記，從他的口中得知，鏡屋店主自從上了重慶花園後，便不見縱影了，接著在錠前屋取得式器八寶刀後，便往重慶花園的入口，在花園的二樓遊蕩時，發覺有一處地方有妖氣存在，於是便展開調查，接著便發現到敵人，於是使用屬性魔法攻擊，之後再上到三樓，再消滅剩下的妖怪，接着在某房間內聽









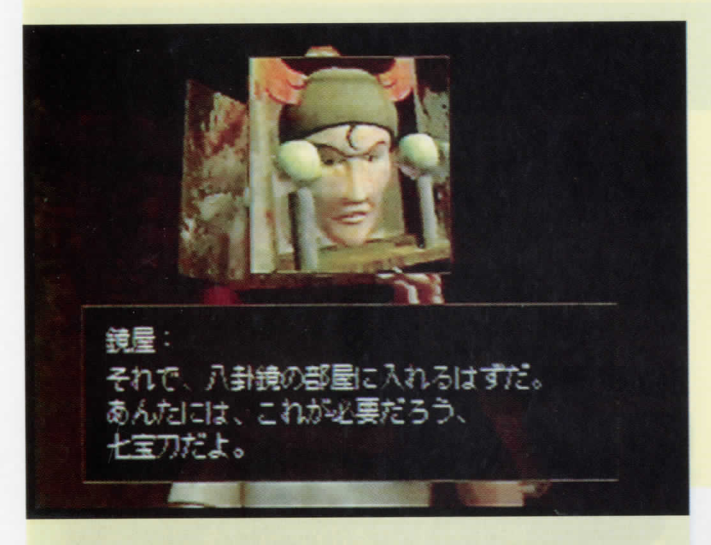


到鏡屋店主的聲音，他說在隔鄰的房間可找到3條大鎖匙為他解開結果，救出了他之後，為了答謝你，便會給你七寶刀，之後到達了三樓的梯間時，一位名叫拿比的人便會坐著一架類似飛船的物體，將你送回龍成路入口，並且說有事可以隨時CALL佢，接著到賤賣屋取得情報後，再回到龍城路入口，之後向九龍市中心進發，往後的故事就是……。



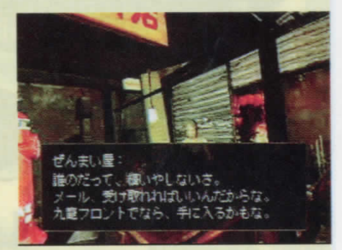
















戰鬥畫面的指令

吸：吸收敵人的邪氣

品：使用道具

避：逃走

查：調查敵人的名稱，屬性及弱點

射：向敵人攻擊。

巴洛迪煞巴戰記～翼之勳章～

體驗版





將RPG的2D圖版畫面加上飛行模擬遊戲的3D畫面，便是這個SCEI的新嘗試《巴洛迪煞巴戰記~翼之勳章~》，這遊戲一如普通RPG一樣有着「LEVEL」這種概念，但就並非是在甚麼2D、斜下視點之類的戰鬥畫面中和甚麼怪物作戰取得經驗值，而是從全3D多邊形構成的空戰中得來！今次我們便會以這遊戲的體驗版來介紹遊戲的系統，同時亦會講講初期的故事。

序章

在宇宙的一角裏，有一個稱為巴洛迪煞巴的惑星，這惑星以往曾被一班稱為柏斯古的高文明外星人佔領，之後更有一段時間成為了一個用作採掘礦石所用的植民星。

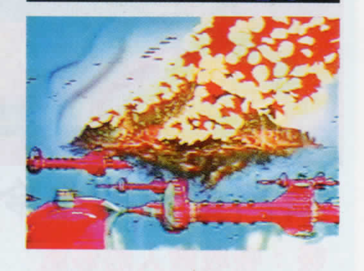
不過，本來一直以高文明佔優的柏斯古人，在巴洛迪煞巴文明提高之下開始衰落，而各地亦開始爆發獨立戰爭，巴洛迪煞巴的居民從柏斯古所流出的科學力之中掌握了建造「飛空船」的技巧，並以此挑戰居於浮遊島上的柏斯古，在整個巴洛迪煞巴的天空展開了大規模的空中戰，而在柏斯古佔領數百年後的今日，巴洛迪煞巴已發展為一個充滿戰亂的惑星，柏斯古的殘黨「萊爾柏斯古」、巴洛迪煞巴人的國家「傑丹王國」及「姆萊基爾聯邦共和國（簡稱姆聯邦）」這三個國家，正在進行一場看來是永無終結的戰爭。

在巴洛迪煞巴的戰火日益擴大之中，主角所乘坐的太空船因發生意外而漂流到了巴洛迪煞巴之上，離開太空倉後，他眼中所見的，是正在巴洛迪煞巴天空上翱翔的巨大飛空船……









進入遊戲前要先學會操船方法

在各位進入這試玩版之後，首先要花一點時間來學習遊戲中飛空船的操作方法。這遊戲的其中一個特色，是可以對應PS的ANALOG JOYSTICK來操作，而且更是一邊操縱桿控制船的移動，一邊操縱桿控制瞄準器（視點）的移動，總之就是做到可以由兩個人來合力操縱。

至於在實際操作方面，以一般PS的控制器為例，飛空船的上升是同時按L1及R1，下降是同時按L2及R2，單按R1或R2是右轉，單按L1或L2是左轉，同按R1及R2是右急轉，同按L1及L2是左急轉，同時按L1、L2、R1及R2則是不會減低動力的空中急停。

另一方面，×掣是加速、□掣是減速、△掣是更換武器、○掣則是開砲，而按一次SELECT可開啟地圖畫面，再按SELECT可將地圖畫面縮小放在畫面左下，再按SELECT則可消去這地圖畫面。

3D戰鬥畫面時的看法



1.操作中的主角機

2.方位計——表示了主角機的方向，同時亦是一個近距離的雷達。

3.作戰空域地圖——表示主角機飛行中空域的大範圍雷達，主角機是白色三角、而敵機則以紅點表示。

4.HP——上方的紅色棒是主角機的HP，而下方的色棒則是指主角機的裝甲耐久力。

5.速度計——表示了主角機的飛行速度。

6.高度計——表示了主角機的飛行高度。

7.砲擊瞄準器——用這個捕捉敵人後發砲攻擊。需留意的是子彈是會以拋物線的方式射出的。

8.子彈選擇——主角機是唯一可從四種子彈中選擇任何一種來攻擊的，這裏便是顯示了現時使用中的子彈種類。

鳴謝：SONY CORPORATION OF HK

第一章 沒有國家的戰士

主角漂流到巴洛迪煞巴大陸後，接觸了「萊爾柏斯古」的嘉芙，她覺得主角有着一定的才能，於是便讓他嘗試操作飛空船，結果主角只花了一個月時間便成功掌握了操作方法，而撒些路大佐因此便想邀主角加入萊爾柏斯古軍……

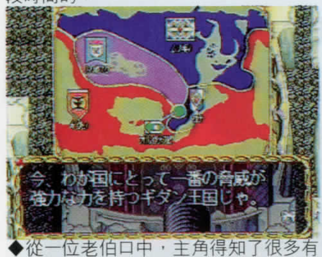
由於主角認為自己對於巴洛迪煞巴的事情仍是不大清楚，所以嘉芙便提意他到附近的一個民家找一位老伯；主角從這位老伯的口中知道了很多有關這個星球的事，但他在酒吧再次遇見嘉芙的時候，仍是未能下定主意，這時嘉芙通知主角撒些路大佐正在找他，於是主角便再次去到作戰會議室。



◆嘉芙中佐年幼是曾在傑丹王國生活過一段時間的。



◆撒些路大佐認為主角在操作戰機上有一定才能，於是邀請他加入軍隊。



◆從一位老伯口中，主角得知了很多有關這個大陸的知識。

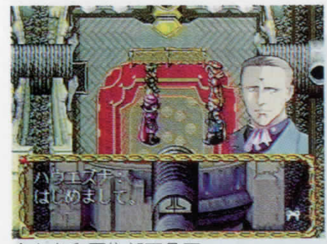


◆主角在酒吧向嘉芙表示自己還未清楚這星球的事，所以未能決定參軍的事。

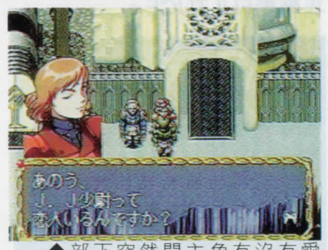
想不到撒些路大佐突然對主角説他已經成為了萊爾柏斯古軍的一員，且更是一開始便得到少尉的官階、兩名部下及一部屬於自己的機體，嘉芙跟着將兩名部下介紹給主角，而主角和兩名部下談過之後，便可到自己的愛機開始進行訓練了。



◆撒些路突然對主角説他已經成為一名少尉，還有一隻自己的飛空船。



◆主角和兩位部下見面。



◆部下突然問主角有沒有愛人……到底有甚麼用意？

第二章 模擬訓練

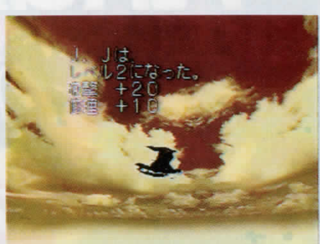
當坐上位於機頭的操縱席之後，雖然是可以馬上升空，但各位首先要使用「向同伴傳令」這個選項，為主角及其兩名部下設定操作的砲台位置及使用的子彈種類，其中主角是硬性規定要在機頂的C型砲台，這種砲台只有主角才能使用，最大的特點是可以在戰鬥前先設定4種子彈，再於戰鬥中隨意更換。至於部下的配置方面，其實最主要是會影響戰鬥時的攻擊範圍，因為當敵人在你的左邊時，右邊砲台的部下是愛莫能助的……



◆在升空之前，需要先分配各同伴負責的砲台位置及使用的子彈種類。
◆初期的模擬訓練目標是這種小型浮標。

這模擬訓練的內容是操作飛空船攻落漂浮於半空的一些浮標，這些浮標除了距離浮遊島最遠的兩個會還火之外，其餘都只會坐以待斃，以難易度來説並不算太高，各位應利用這機會來熟習操作方法，而在完成訓練後，各人物便會按表現而得到相應的經驗值。


◆除了最遠的兩個會還火外，要擊毀其餘的浮標相信是沒有甚麼難易度的。



◆戰鬥結束後，各人會按表現而得到經驗值。

完成第一階段的訓練後，跟着便可向第二階段的訓練挑戰。這一次的對手是一台萊爾柏斯古軍的小型機，由於他的攻擊比之前的浮標猛烈得多，各位必須經常改變機體的高度以免被連續擊中，不過這一戰即使是戰敗亦可以得到經驗值、而且所花的時間亦較少，所以作這種訓練會較為有利。



◆第二次模擬戰的對手是戰機一台。



◆不論你戰勝與否，亦一樣可得到經驗值的。

第三章 敵襲~初戰

當主角完成訓練後，可先回到浮遊城的彈藥配給所收取報酬，本來訓練後是只會得很少獎金的，但因為這個是體驗版，所以生產商大贈送，送了20000元及大量子彈給你，而這時士兵通知主角有緊急召集，當主角來到作戰會議室時，得知「傑丹王國」的戰機群正在迫近，於是主角便奉命出擊……


◆由於這個是體驗版，所以在訓練後亦能得到豐厚的獎金。



◆嘉芙中佐向各人講解敵人的陣容。

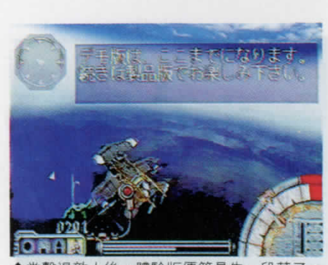
不過，在出擊前各位可利用剛才到手的大筆資金將機體強化，雖然強化程度有限，但總會較為安心的。

這一戰的對手是敵人的三台中型戰機和一台大型戰機，萊爾柏斯古軍卻只有數台小型機及一台中型機來對抗，單靠主角一人之力，到底能將戰局挽回到甚麼程度呢？但無論如何也好，這一戰已經是這個體驗版的最後一幕，至於餘下的故事就等到這遊戲正式推出後才繼續為大家介紹吧。



◆敵人是以這艘大型艦為旗艦的。


◆敵方中型機的速度很高，即使主角機強化了亦未能追上。



◆當擊退敵人後，體驗版便算是告一段落了。

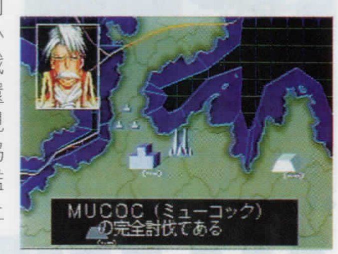


目標鎖定……發射!!!



故事背景

近未來的世界，洲際導彈之類的大型戰略武器，搭載雷射武器的軍事衛星的發展非常之快，可是因為一時間控制不住，世界上的兩大陣營，多國籍企業共同體及國際協約機構，因為一些小小的衝突而引發了兩大陣營的戰爭，由於國際協約機構的兵力還是不足，結果屢戰屢敗，到了現在最後勝敗存亡的時候，國際協約機構的其中一艘航空母艦艦長，決定要將最新鋭的戰機派上戰場。



遊戲特色

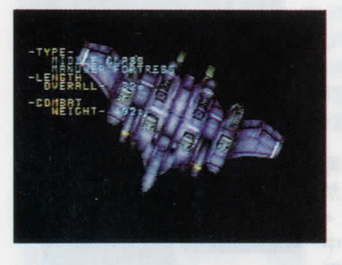
在正式開始版面之前，用一般的3D POLYGON來介紹版面的目標及本版BOSS，而且還加上了配音旁述，臨場感加大。另外，在BOSS出場的時候也用了3D POLYGON來作一次觀摩之後才正式攻擊。



版面介紹

AREA 1 — ATTACK ON THE FRONT BASE

由於是第一版的關係，故此敵人攻擊力不會太強，這版的目的是要將留在前線的地上部隊T-98 VESTACT坦克盡量消滅。 本版的BOSS是大型轟炸機GULLSTOR。

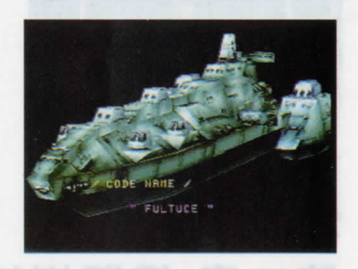




AREA 2 — SEA SIDE BASE

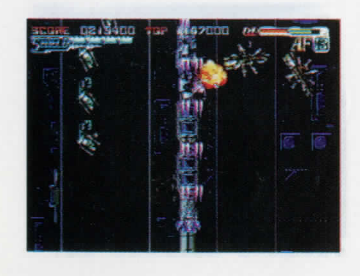
上一版完成攻擊敵人的前線後，今版是目標在東北方被佔領的統治港口，目標是打完所有設置在港口的貨箱。BOSS是大型攻擊艦FULTUCE。

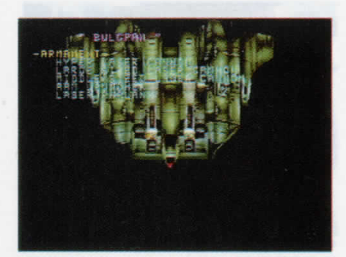




AREA 3 — YORK CITY AT NIGHT

因為上一版敵人的補給港口被我軍佔領，於是敵人便決定派增援部隊來反擊，目標是搬運機動武器的裝甲列軍。BOSS是攻擊轟機BLGRAN。





AREA 4 — HIGH UP IN THE SKY

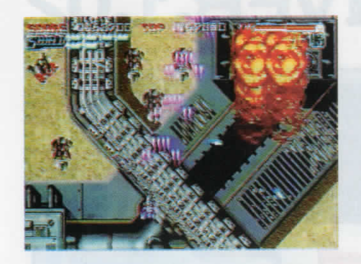
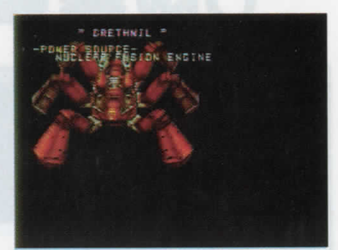
敵人為了要奪回在第一版被奪去的前線優勢，於是便決定派出轟炸機隊出擊，目標是將版面上所有綠色轟炸機摧毀，要留意敵人長距離大型對空雷射炮的攻擊。BOSS是子母護航攻擊機，HARDY B/F。





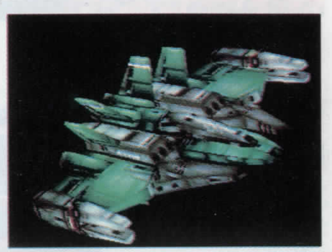
AREA 5 — FLY OVER RIVER IN THE VALLY

這版是為了破壞防礙通訊的干擾電波而出擊，目標是發射干擾電波的發射器，BOSS是蜘蛛型攻擊飛艇。

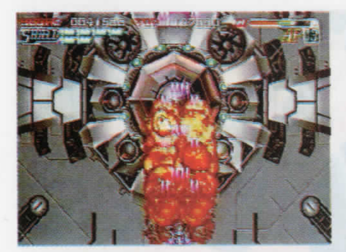
AREA 6 — SKY FORTRESS

破壞了干擾電波的發射器後便得知我軍的另一部隊正與敵軍的旗艦交戰中，要求我方增援，目標是旗艦上方的飛機倉庫門，BOSS是大型攻擊鬥機GRANDOLL。

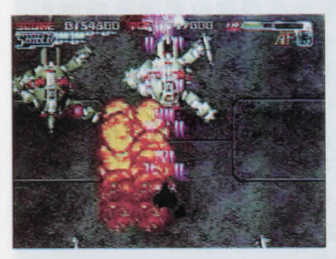
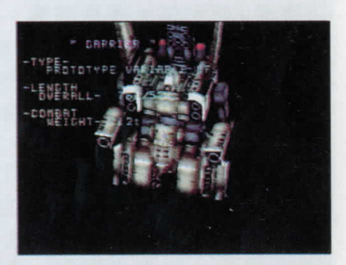
AREA 7 — INSIDE OF THE SKY FORTRESS

上版已破壞敵軍45%的戰鬥力，可惜由於被機動要塞逃脫，因此要乘勝追擊；目標是要塞的心臟部份，BOSS是大型轟炸機GIGA-RABLE。



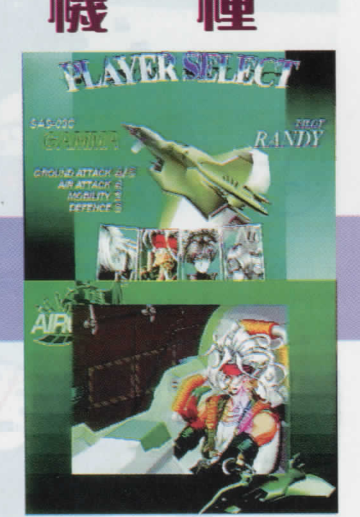

AREA 8 — THE FINAL MISSION

上版雖然已將大部分的敵人消滅，但也有殘存敵人在司令部，可惜我軍的飛行部隊也已有70%損傷，不能再次進攻，但玩者後來決定違抗回航的命令，單人匹馬攻擊敵人的總司令部，目標是司令部內的四足步行攻擊機械人，BOSS是攻擊機械人GARRIER。

登　場　機　種



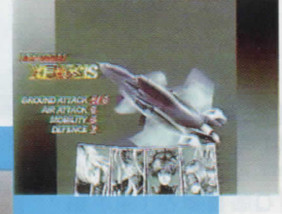






爆機後的隱藏機

當玩者用了全部的戰機爆機後，便可使用一隻由GREADO艦長所駕駛的戰機，戰機是使用對地雷射及可橫向式追擊的氣波炮，但防禦力則較弱。





◆選不同的人物會有不同的故事發展及ENDING。



Q版賽車2 & Q版賽車VER.1.02



記得年初時曾爲大家介紹過《Q版賽車》這隻可以用「可愛」來形容的賽車遊戲，基於本身遊戲畫面及操作已達水準，加上後期玩者更能在商店中買到不少有用無有、古靈精怪的道具(筆者就最鐘意啲動物叫聲響號)，故遊戲的耐玩度亦隨之大增。而於早排，《Q版賽車》便推出了其精選版(The Best For Family)——《Q版賽車VER. 1.02》，另於97年2月下旬，其續作《Q版賽車 2》亦會推出，雖然看來兩者似乎只是強化版與續作的關係，但看到本文會將它們放在一起介紹，相信聰明的讀者已猜到一定有甚麼「陰謀」吧。

Q版賽車 2

新賽道

以賽車遊戲來說，續集的指定動作當然是新賽道吧，故於《Q版賽車 2》中所有賽道均會是全新設計，而且設計上更比上集刁鑽刺激，此外遊戲更有只給二人對戰時使用的「2P對戰專用賽道」。

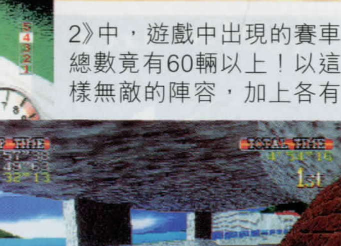




多到離譜嘅賽車選擇

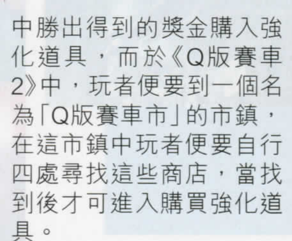
這數字可能會是一個無從打破的記錄，以往玩賽車遊戲有八輛車揀已可說是極限，但於《Q版賽車 2》中，遊戲中出現的賽車總數竟有60輛以上！以這樣無敵的陣容，加上各有不同的性能差別，相信玩家們不愁選不到合用的賽車了。





Q版賽車市

在前作中如玩者要進行賽車的強化的話，那麼便要到各店舖及以從比賽中勝出得到的獎金購入強化道具，而於《Q版賽車 2》中，玩者便要到一個名為「Q版賽車市」的市鎮，在這市鎮中玩者便要自行四處尋找這些商店，當找到後才可進入購買強化道具。





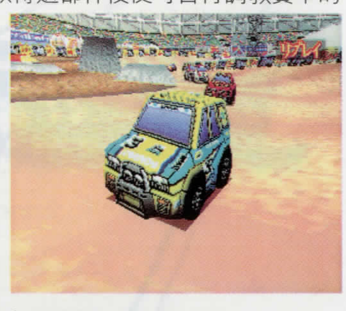
新店舖

於《Q版賽車 2》中，玩者除可找到上集的店舖外，更可找到於新作追加的新店。至於，其中一間的功用便是玩者可在那裏自行再設定賽車的顏色，再加上其他不同用處的新店舖，故玩者便可設計出一台獨一無二，完全屬於自己的賽車。



新道具

正如商店一項一樣，於《Q版賽車 2》中玩者除可購入前作中己有的強化部件外，新作中亦加入了不少新部件，而其中一項便是「制動系統」。遊戲中當玩者取得這部件後便可自行調教賽車的制動力，將賽車的減速速度配合不同的車軨及玩者自己的習慣，令進行遊戲時更得心應手。



重播功能

於《Q版賽車 2》中，當玩者比賽中勝出後便可看到整個比賽的重播，除此以外更可將片段貯起。

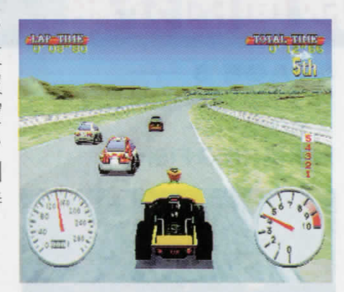


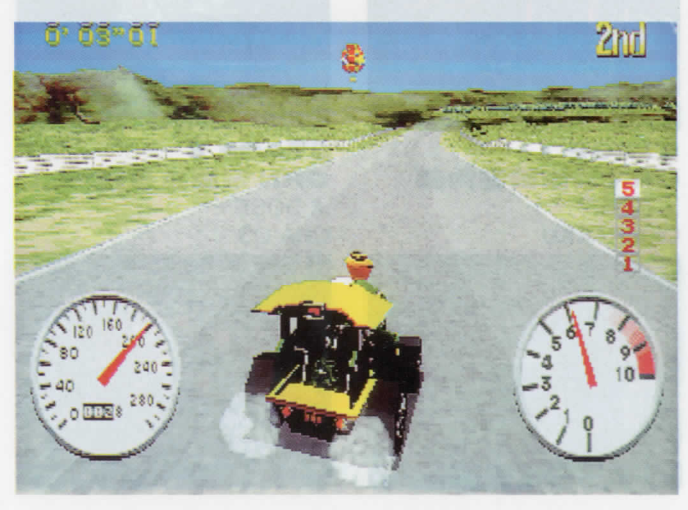




Q 版賽車 VER. 1.02

查實《Q版賽車 VER. 1.02》已於早排推出了，不過不少朋友以為與《Q版賽車》一模一樣而沒有理會，老實講，佢哋走咗寶喇。因為《Q版賽車 VER. 1.02》除價錢平了一大截外（2800日圓咋！），仲追加咗唔少嘢，同時仲同《Q版賽車 2》有莫大關連。





新車種追加

於《Q版賽車 VER. 1.02》中，遊戲中便追加了另一車種——蒸氣車，故遊戲中玩者除可選用舊有的車種外，更可選用只有《Q版賽車 VER. 1.02》才有的蒸氣車，而這蒸氣車其實便是在《Q版賽車》初推出時所舉行的比賽中，作為獎品的特別記憶。



遊戲進度的承繼

如果閣下有購入《Q版賽車 VER. 1.02》的話，那麼便不要洗掉遊戲的進度了，因為在《Q版賽車 2》中玩者便可用回《Q版賽車 VER. 1.02》中的記憶，即玩者可用本身的賽車來進行《Q版賽車 2》，不用又重新再養一輛。





THUNDER FORCE GOLDPACK 2

精彩射擊遊戲繼續為你送上



街機及MD的名傳千古作品，SS再為你一一重現

THUNDER FORCE 總合版的第二集終於發售，今集收錄了 THUNDER FORCE AC 及 THUNDER FORCE IV，現在就簡單介紹一下這兩個遊戲。

THUNDER FORCE AC

西曆 1990 年，在電腦推出了三集及在 MEGA DRIVE 上推出了兩集的 THUNDER FORCE 系列，推出其新作「AC」版，「AC」是「ARCADE」的略寫，即為街機版，論當時的技術，也不失為一個佳作，故事及版面則改編自同系列《II》及《III》的一些版面，另外有一版新設的版面；敵人則將以往系列的形式作少量改變；基本系統方面，是完全地承襲系列的第三集，只不過是將版面作少許的修改；而且難易度也作了相應的增加。

遊戲中主要版面的介紹

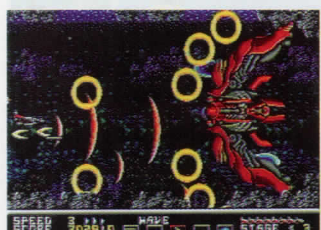
STAGE 1——
綠色行星 HYDRA
大 BOSS——
大恐龍 GAAGOIRU



STAGE 2——
火山地帶 GORGON
大 BOSS——
TWIN VULCAN



STAGE 3——
水之地帶 SEIREN
大 BOSS——
潛水艇 KING FISH



STAGE 4——
破棄行星要塞
大 BOSS——
二足攻擊機械人



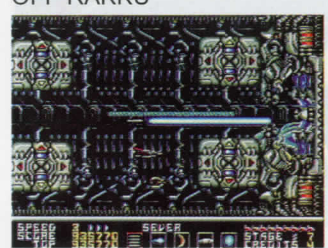
STAGE 5——
廢棄行星內部
大 BOSS——
MOBILE FORT



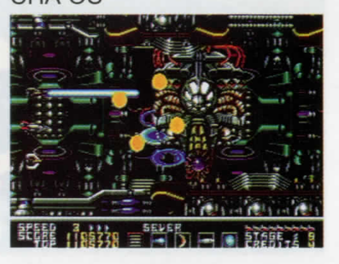
STAGE 6——
巨大戰艦 CERBERUS
大 BOSS——
CERBERUS 核心部份



STAGE 7——
ORN 帝國要塞內部
大 BOSS——
OFF RAKKU



STAGE 8——
ORN 帝國主星軸心
大 BOSS——
CHA OS



THUNDER FORCE IV

1992年7月24日發售，被稱為MEGA DRIVE歷史上最高峰SHOOTING GAME作品，畫面的捲軸面比前作還要多，背景的遠近感更為逼真，還有今集首次使用闊背景，主角機的可移動範圍大約有三個版面那麼高。除此之外，當故事進入後半部份時，主角機可以使用新追加的貯氣攻擊系統。而在難易度方面亦比前作大幅提高了不少。

前奏

銀河歷892年，聯邦政府得知CAO殘存的副系統VIOS正在擴大其勢力，並威脅到聯邦政府的安危，於是他們實行反擊戰，但是屢次失敗，最後他們決定以仍在開發中的新戰機「FIRE LEO 4 RINEX」去收拾敵人。

武器介紹

補助道具

SHIELD
CLAW
1 UP

貯氣兵器

THUNDER SWORD（過了第五版後會自動取得，並一定要配備CLAW才可使用)）

初期裝備

TWIN SHOT



BACK SHOT

強化裝備

BLADE



RAILGUN
SNAKE
HUNTER
FREEWAY

版面介紹

STAGE 1 —— STRITE
BOSS —— GARROYLE DIVER



STAGE 2 —— RUIN
BOSS —— HELL ARM



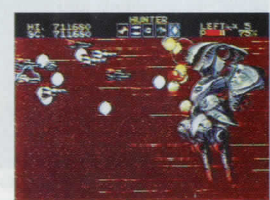
STAGE 3 —— AIR-RAID
BOSS —— RATT CARRY



STAGE 4 —— DASER
BOSS —— FOMALHAUT



STAGE 5 —— 巨大戰艦
BOSS —— 生物機械人



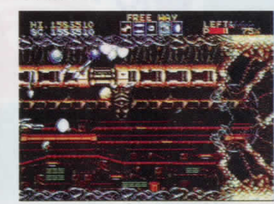
STAGE 6 —— VALLBATHOS
BOSS —— DS.ILLUSIONER



STAGE 7 —— DESBIO
BOSS —— ANDORA



STAGE 8 —— WALL
BOSS —— SHIDO



STAGE 9 —— BIO BASE
BOSS —— PROST

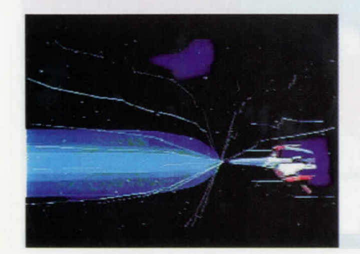


STAGE 10 —— VIOS
BOSS —— VIOS 軸心

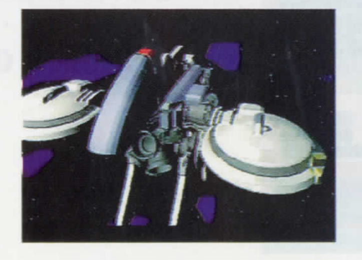


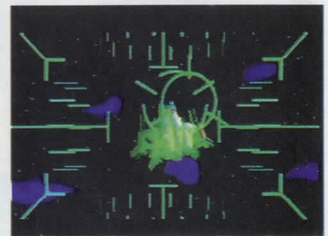
綜合簡介

今次THUNDER FORCE GOLDPACK 2繼襲了上集的精彩播片DEMO畫面，另外亦加上了KIDS MODE機能，令那些不能在以往往MD版THUNDER FORCE IV爆機的人亦能夠一償心願。











雷朋三世之加利賀圖城——再會

機種：PlayStation
製造商：ASMIK
發售日：97年1月10日
價格：6800日圓
種類：AVG
容量：CD-ROM3枚
記憶：1 BLOCK
週邊機器：MOUSE

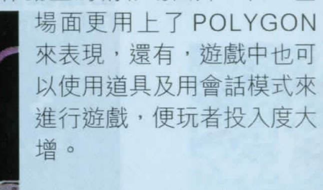
讀者有否記得在《遊戲誌》第二十七期中提到，這個AVG的介紹呢？經過多個月後，廠方終於公佈更多這個GAME的內容。

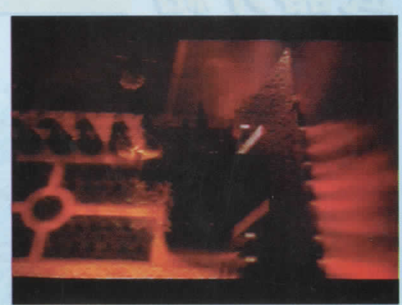
這回的設定，是以玩者的主觀視點來進行遊戲的。今次的故事是在劇場版《加利賀圖城》的幾年之後發生的，主角是一位到加利賀圖城參觀的遊客，但很不幸地卷入了另一場在加利賀圖發生的陰謀，於是，主角為了解開這場陰謀的內幕，便和雷朋及他的同伴去冒險。

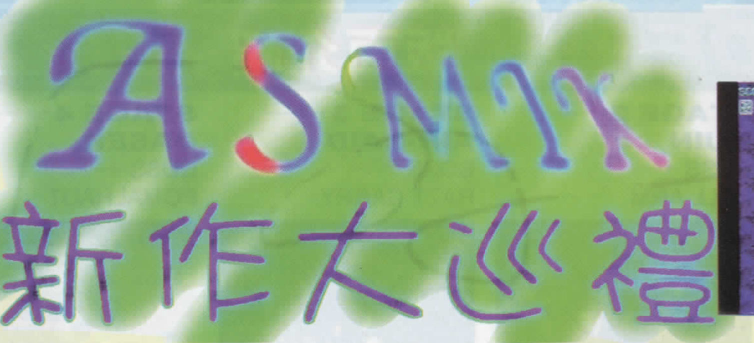
今次的遊戲，除了有原作動畫的精彩場面外，在一些場面更用上了POLYGON來表現，還有，遊戲中也可以使用道具及用會話模式來進行遊戲，便玩者投入度大增。













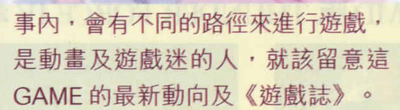
機種：PlayStation
製造商：ASMIK
發售日：97年1月24日
價格：4900日圓
種類：AVG
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
周邊機器：MOUSE

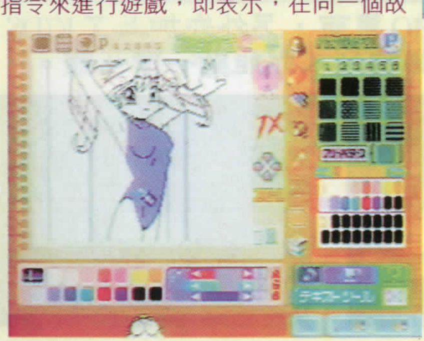
寶魔 HUNTER LIME PAINT MAKER

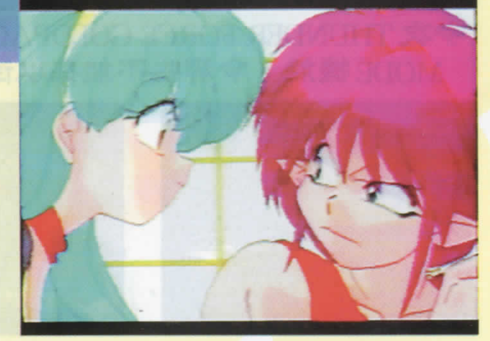
由《亂馬1/2》的作畫師，中嶋敦子所負責作畫的動畫《寶魔HUNTER LIME》，玩在終於搬上遊戲機上。這個遊戲除了有一般的冒險故事外，還有一個附送的人物及遊戲設計模式。玩者除了可設計射擊遊戲的人物外，也有設計人物在冒險式遊戲內，並且付了文字可以加上（但只有平假名及片假名）。冒險遊戲方面，今次可以自由選擇不同的指令來進行遊戲，即表示，在同一個故事內，會有不同的路徑來進行遊戲，是動畫及遊戲迷的人，就該留意這GAME的最新動向及《遊戲誌》。





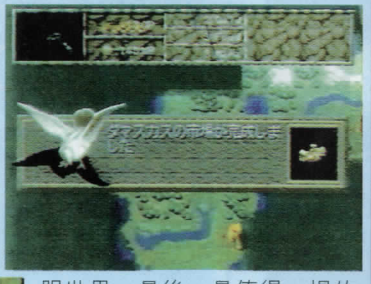




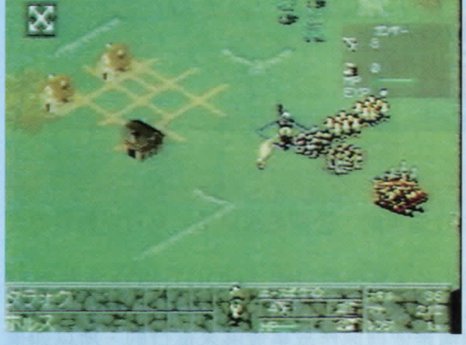


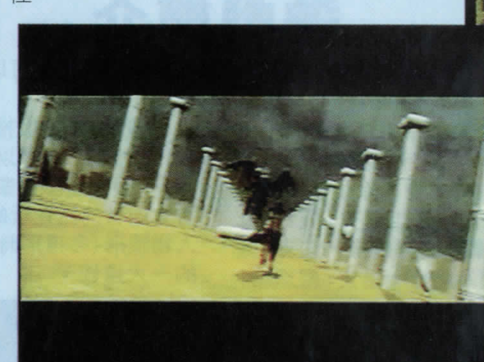
CIVIZARD——魔術的系譜

今次這個《CIVIZARD》，可以説和另一作品《CIVIVLZATION》是姊妹作，因為遊戲內的大部份系統均與前作一樣，今集除了有上集的系統外，還有新加的系統。首先，今集會多了一段播片的DEMO，這是上集沒有的；另外，今集會加上魔法及怪獸建設這兩個新的項目，這兩項目也是會影響到玩者能否征服世界。最後，最值得一提的就是今集的戰鬥版面，以往的戰鬥均只會在大地圖上進行，但今集的戰鬥版面會以行棋的方式進行，更具戰略性。









機種：PlayStation
製造商：ASMIK
發售日：97年1月17日
價格：5800日圓
種類：SLG
容量：CD-ROM
記憶：7 BLOCK

SPACE PATROL

ASMIK累積了《SIDEWINDER》的經驗，今次推出一隻以科幻未來為題材的3D SHOOTING GAME，這遊戲除了有正常的3D強制卷軸SHOOTING外，在途中也會加插一些以精彩的電腦動畫，用來講述某些事件，打完一版之後可以有電腦動畫看，人生一樂也。

機種：PlayStation
製造商：ASMIK
發售日：97年春天予定
種類：STG

森之王國

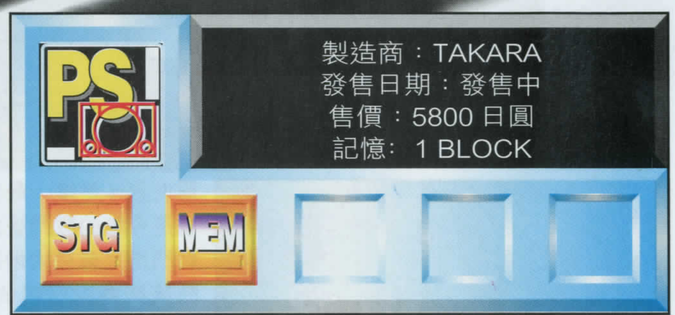
機種：PlayStation
製造商：ASMIK
發售日：97年春予定
種類：SRPG

今次ASMIK即將推出一隻戰略RPG，他們力將PS的POLYGON處理能力運用，使用斜視式視點，而每版的戰鬥地圖也會有地形上的高低差之分，最有趣的地方就是在戰鬥畫面，我方及敵人均會使用三頭身的公仔去戰鬥，而且在攻擊時，也會自動將鏡頭的位置及角度改變，喜歡Q版公仔戰略RPG的人，請不容錯過。





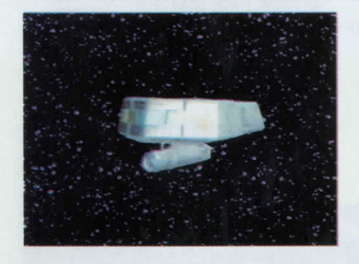
哥布拉 THE SHOOTING



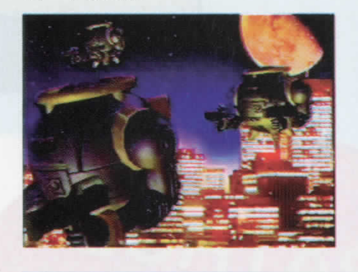
遊戲簡介

在動、漫畫的世界之中，寺沢武一先生的名字相信無人不懂，而他的成名作品當然便是大家非常熟悉的《哥布拉》了，這套以廣大的宇宙為背景的冒險故事當年的確為不少的讀者帶來不少的歡樂。《哥布拉》的故事內容大致講述一名在宇宙之中「窮凶極惡」的海盜「哥布拉」，他是一個非常厲害的人物，除了他的非凡本領之外，便是因為他左手上那支「魔幻鎗」了！這支「魔幻鎗」表面上是一支非常普通的光線鎗，不過事實並非這樣，這支「魔幻鎗」的能源是來自海盜哥布拉自己，因為這樣，這支「魔幻鎗」射出來的光線是可以作曲折的，亦即是說這是一支可以轉彎的光線鎗。

這次在PS版推出的《哥布拉THE SHOOTING》合共有18版，全個故事可以說是頗為忠於原著（然而有很多支節CUT了），因為遊戲的劇情是依據原作故事發展來進行的，所以如果有看過著的話在玩的時候會別有一番風味，然而，這遊戲之中的人物造形（多邊形時）便和原著有着相當大的距離，這是遊戲之中的一大遺憾。









遊戲特色



《哥布拉THE SHOOTING》的遊戲方式是非常的簡單，只要玩者可以完成每個STAGE的定目標便算過版，不過，在每版之中都有一些難題要玩者解決的，所以其實這遊戲可以說是有一點兒解題成份的，然而在很多時候也會有非常「充足」的提示，這樣玩可以不加思索便找到真正答案，真是一點兒趣味也沒有。而在遊戲之中，所有的出場人物也是以多邊形的形式出現，不過，亦由於「強行」使用上多邊形來製作，所以效果是強差人意的。

遊戲的另一個特色當然便是可以轉彎的「魔幻鎗」了，在遊戲之中，玩者如果像玩一般射擊遊戲來玩的話便會看到魔幻鎗的彈道是直線的，不過，其實玩者是可以改變其彈道的，方法非常簡單，玩者只要在發射魔幻鎗之後再按方向掣便可以將光線的彈道改變，玩者可以因應敵人的不同位置而控制改變方向的時間，這亦是遊戲中最好玩的一點。



遊戲重點



《哥布拉THE SHOOTING》的遊戲重點其實是非常易見的，因為遊戲是以原著漫畫為藍本所製作的，所以玩者只要可以熟每一個故事便可以知道遊戲接着會發生甚麼事，而且在遊戲之中玩者是不用作太多的思考，所以其實遊戲給玩者的壓力其實相當的少。

然而《哥布拉THE SHOOTING》的真正重點並非以上所說的，而且玩者控制射擊的角度，因為射擊的角度是絕對能決定玩者（亦即是哥布拉）的生死，在遊戲之中敵人出現的位置是有很多種的，有站在地上的，有蹲在地上的，亦有在天上飛的，所以玩者如果不能好好的控制射擊角度便一定會「死無全屍」。此外玩亦要非常注意在每個地方（房間）之中的不同障礙物，因為這些障礙很可能成為敵人的隱藏之地，所以這亦是要非常小心的。當然，在立體迷宮之中最重要的便是認路，否則不用多說是……迷路！





STAGE 1 〈酒場〉

在STAGE 1之中，哥布拉達了他最喜愛的酒場(酒吧)，不過在這個地方之中是有敵人潛伏着的，所以每步也要非常小心，不過，在起點不要立刻向前行進入酒吧中，因為在左右兩邊也有ITEM的，所以哥布拉記緊要先前往取得ITEM才向酒吧進發。通過兩道門便會進入酒吧之中，在那裏有兩位敵人在等待着哥布拉，其中一人是站在門口附近的，所以哥布拉可以很輕易的便將他殺死。而另一個敵人則是在吧枱之內，哥布拉要行近才會出現的，而且由於敵人是站在枱後的，所以要將目標向上移一點。再向前行便可見到這版的BOSS了，要對付這個會放飛拳的BOSS，哥布拉只要追着他發射行，不用迴避他那飛拳的。





STAGE 2 〈紐約 火星古代美術館・1〉

這座「火星古代美術館」可以說是在《哥布拉THE SHOOTING》之中比較「非常」易玩的一版，因為在這版之中基本上是沒有敵人的，因為是沒有敵人，所以玩者不妨仔細的看看在美術之中的「名畫」，它們也是非常出名的畫(在故事之中而言)，至於有沒有用則……向着口直入便可到達美術館的入部，在那裏有很多的房間，哥布拉記着要到每間房看清楚，因為其中一間房是有非常重要的情報。向左一直前進便遇到一道密碼門(哥布拉在之前的房間之中是可以得到密碼的)，但是在途中要小心一些電柱，否則又要被扣HP。通過一條長廊便可以到達目的地，依指示使用ITEM便可以取得目標物「尼羅河之淚」。





STAGE 3 〈紐約 火星古代美術館・2〉

不要以為取得了「尼羅河之淚」便是完結，其實在STAGE 3之中哥布拉便是因為取去了「尼羅河之淚」而觸動了美術館之中的保安系統，所以他便要快速地逃走。在出口的直巷之中，哥布拉要先對付經名的海盜爪牙(將目標校下一點會有利些)，不過，在前面的路途上會遇上多的敵人。在唯一的出口之前會有三個海盜，所以哥布拉要非常小心，因為他們會飛的。出了門口向左轉便會一直到達出口，不過在中途會遇上非常多的敵人。當哥布拉到達一處沒路之時，便會發現原來上方是有出口的，哥布拉只要一直向前行，找到一處向下跳的地方，那便是這版的終點。





STAGE 4 〈幪面之男〉

吓！這版是玩些甚麼的？一開始便看見這版之中的BOSS「THUNDER CROSS」，不過，哥布拉要對付的不是他，而是他的兩個部下，其實應該説是他的兩頭寵物才對，因為這兩頭寵物是由兩名女性改造而成的，她們就像是兩頭狗一樣，所以，其實哥布拉要對付的不是「THUNDER CROSS」而是他這兩寵物。這兩頭「寵物」是一模一樣的，所以對付的方法也是一樣的，由於她們是伏地上的，所以哥布拉那「魔幻鎗」要稍為向下瞄，否則便會打不中她們。另外，在這房間之中的兩個角落是有兩支「雪茄手榴彈」，而且由於過版便取不到，所以要在打的時候取。





STAGE 5 〈脱出〉

當打敗了那兩頭寵物之後，哥布拉便要繼續他逃離美術館的路途，不過，在這通道之中哥布拉只能夠向右前進(因為左方有一個大洞)。小心！一開門便有一個飛在空中的敵人，所以請將鎗高舉。繼續向前行，通過兩道電柱之後，便會到達一個比較大房間，在那裏有一些敵人(其實在通過電柱時他們已出現了)，右轉之後玩者要一直的向前行，小心前方向哥布拉飛來的敵人，很快的！到達一個洞前……當然是向下跳，不要有心理準備，因為有數名敵人在等待着哥布拉呢！將敵人打倒後，再取得在牆角的「HP回復」後便可以到中央的出口。在下方的水路之中，哥布拉首先要到第二層，再手到有風扇的長巷，游到中央便會找到一個往第三層的同，在那層便會找到向上的出路。





STAGE 6 〈紐約上空〉

在《哥布拉THE SHOOTING》這個遊戲之中，其實除了射擊之外，還有一些另類的遊戲，就像是STAGE 6的遊戲便是，當哥布拉和博士偷走「尼羅河之淚」，成功地逃離了「火星古代美術館」之後，到達美術館頂層之後，便會有一部直升機等待着可布拉和博士。當哥布拉和博士上了直升機之後，遊戲便會由射擊轉變為「RAC」遊戲，因為玩者要駕駛着直升機，在紐約的上空飛行，當然要在一路上避過所有高樓大廈，如果成功的話哥布拉和博士便在直升機上跳下來，到達其中一幢大廈之內………那便是STAGE 7的開始………





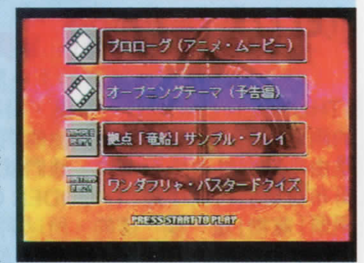




以體驗版對遊戲系統作出進一步介紹

以「荻原一至」的漫畫《BASTARD！！》為題材、再配合新編寫的故事而成的PS版RPG《BASTARD！！》。本刊雖然亦曾在第33期介紹過部份有關這遊戲的資料，但由於最近我們得到了這遊戲的體驗版，所以今次便再為大家對遊戲系統等各方面作出較為深入的介紹。

體驗版一共由四個部份構成，其中「序章」及「OPENING THEME」都是播片方式，而最後的「BASTARD QUEST」則是個問答遊戲，實際上可玩的就只有「龍船」這段故事的試玩。



試玩故事「龍船」

D．S由於某些未知的原因，魔力及記憶都被人奪去，當他醒來的時候，正身處一個荒涼的沙灘上，並與同樣是失去了記憶的威爾合作，找尋回復記憶的方法、及救回他心愛的女性「尤歌」。

兩人首先來到出現在離岸邊不遠的一艘「龍船」（端午節？）之上，在這裏會開始使用主觀視點來操作，除了可用十字掣的左右控制旋轉外，亦可用PS手掣的△、×來調節視點的高低。這時亦可按START掣開啟狀態視窗，參考現時隊伍中兩位隊員之間的能力值差異。





BATTLE

雖然整艘龍船並不算太大，但因為D．S們的移動速度不高，所以戰鬥的密度是頗為頻繁的，在戰鬥開始前，你要先選擇隊型，但在威爾或D．S學會「一體技」之前，隊型的影響並不是太明顯的。



在等級提高後，D．S等會開始學會一些「一體技」，這招式的特點是攻擊力強，且更是區域性攻擊，但必須讓最少兩位隊員並排才可使出，且更會消耗掉兩人的行動力，至於殺傷力則是看出招者來決定，所以即使是相同的「一體技」，由魔法專家D．S使用是會比威爾更有威力的。

而在回復方面，除了使用道具外，這遊戲還有着一種稱為「聖玉」的東西，它在故事設定中是一個寄附了女主角「尤歌」靈魂的水晶球，能使用各種回復及治療系的魔法，而且亦會像其他人物一樣在戰鬥中升級，以使用更強的呪文。

龍船內的探險



由於D．S們接近龍船，令船上的怪物亦紛紛醒覺過來，而除了怪物之外，D．S亦在船上找到一些同樣是失去了記憶的人，其中在船倉深處遇上的波魯就更是不由分説就向兩人攻擊，當D．S擊敗他後，清醒過來的波魯説自己在幻覺中看見D．S等人是怪物所以才會動手的，而他為了道歉，於是便加入了D．S的隊伍。



當三人回到龍船的入口時，這試玩版亦算是告一段落了。



序章動畫片段

OPENING THEME的高質素畫面

BASTARD QUEST

「BASTARD QUEST」是個小型問答遊戲，裏面準備了100條有關《BASTARD！！》的問題，每次會隨機選出30條向你發問，若你全部答對便可得到PASSWORD參加一個小抽獎。









於上兩期曾經介紹過的新格鬥GAME《FIST》，已經推出了市場，那麼這一隻以女性為主線的3D格鬥GAME，究竟與一般的格鬥GAME有着甚麼的分別呢？以下就為各作一個詳細的介紹。

遊戲特色

這一隻遊戲除了以女性為主線之外，人物都是3D來設計，而且每一位角色的造型都別樹一格，雖然背境較為單調，但亦不失吸引玩家一試的衝動。還有一點值得留意的，就是每一位女性角色都請來了一些有名的配音員做聲優，這亦是遊戲其中之一個特點；在遊戲的型式方面，是十分像《鐵拳》，不論是遊戲方式及出招方法，是與《鐵拳》大同小異。

鍵的操作

十字鍵：控制人物的移動
A鍵：防禦
B鍵：拳
C鍵：腳
START鍵：暫停遊戲

特殊操作

→→：向前衝
←←：向後退
前衝中按C鍵：前衝攻擊
↑+B鍵：在敵方跌低時使用，利用拳向敵人作出追打
↑+C鍵：對空腿技
A+B鍵／←+A+B鍵：於一定距離可以用投技攻擊敵人
↘+C鍵：腳的特殊攻擊
A+B+C鍵：前轉移動

人物出招

桃山 愛



SUMERSAULT KICK！	↖+C
UPPER！	↓→+B
PUNCH！PUNCH！KICK！	B，←B，C
KICK！KICK！	C，C
PUNCH！PUNCH！	B，B，B

青木 真琳

HIP ATTACK	←→+B
BOODY HAMMER	蹲下途中B
COMBO SCORPIO HEEL	B，←B，C
COMBO RISKY NAIL	B，B，B
COMBO DEADY HAMMER	蹲下途中B，→B

刻風



影隱	→↓↘+B
裏飛龍	→+B+C
無限	↓→+B，→C
霧	C，B，↓C
音無	B，B，B，C

BUNNY MEI



RISKY HEEL	←→+C
BRAIN CRUSH	蹲下途中B
FAKE KICK COMBO	←C，←C
NIGHTMARE COMBO	蹲下途中B，B，→C
BLACK MAGIC COMBO	B，B，B

土月 真澄

急轉身UPPER	B+C
氣合突擊	↓→+B
SMASHING COMBO	B，B，C
LOW KICK COMBO	↓C，C，C
NECO PUNCH COMBO	B，B，B

MARIA CHRISTEL





ANGLE DUST	↖+C
SUMERSAULT KICK	B，C
VANITY COMBO	→B，↓C
SOUL CRUSHER	←→+B
FINAL JUSTICE	→B，→B，→C

ARTS



SUMERSAULT KICK	↖+C
踵落	←+C
TWIN STAR COMBO	B，B，C
AL KICK	↓C，C，C
SHINNING CRUSH	C+A，C

ANDY

肋壞	←→+B
頭蓋割	蹲下途中B
昆媚寧死怨之壹	蹲下途中B，B+A
昆媚寧死怨之貳	→C，→B
昆媚寧死怨之三	B，B，B
昆媚寧死怨之肆	蹲下途中B，↑+B，←+C





依然是彩京一貫的射擊遊戲

遊戲概略

相信喜愛玩射擊遊戲的大家一定不會對「彩京」這個名字感到陌生的，因為由彩京公司開發的射擊遊戲一向以來也受到相當多玩家的稱讚，而且其製作水準之高亦是眾所周知的，所以由彩京製作的遊戲可以說是一個信心的保證。

對於《戰國BLADE》這個射擊遊戲，相信玩者們也不會感到陌生，因為在以前也曾為大家介紹過，這次被移植到SEGA SATURN之上，其移植度是非常的高，由OPENING到ENDING也是和街機完全一樣的，可以說是一個非常「忠實」的移植版本。在遊戲之中玩者可以在五名人物之中選擇出自己的「愛將」，而這遊戲是以橫向的方式進行，而且這隻《戰國BLADE》亦承繼了一貫以來彩京的傳統——二週目，當然，這「二週目」是極之的難玩，大家有信心通過嗎？

精彩的附送CD(戰國瓦版)！！

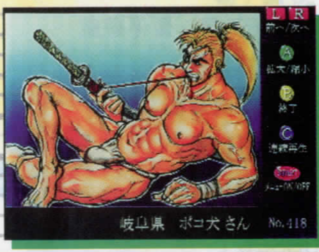


在《戰國BLADE》這遊戲之中，玩者可以玩到的只有一隻CD，那麼第二隻CD又是甚麼來的呢？原來這是一隻非常有趣的《戰國BLADE 戰國瓦版》，在這隻CD-ROM之中，收錄了非常多的插畫，除了有在遊戲之中玩者到的之外，更有一些是由嘉賓插畫家繪畫的精采作品，再加上不少的遊戲人物設定資料，玩者看後一定會感到這是一隻物有所值的CD-ROM。

而在這CD-ROM之中，最大趣的便是那些由日本玩家們投稿的作品，看了之後才會知道原來遊戲之中的人物在日本人心目中原來是這個模樣的，有些可以說是極度的醜化，不過又令人感到非常好笑及「抵死」，娛樂十性足，至於接不接受便是玩者個人的問題了。







戰國是否那麼「悲」

在《戰國BLADE》這射擊遊戲之中，每個「循環」之中共有七版之多。頭三版是RANDOM出的，所以可能每次出現的版數也會不同，不過其實這三版只是由四版之中輪流抽出來進行的，所以其實玩者來來去去也是着那四版而已。而後四版則是固定的，所以不用選擇……錯了！因為在第五版完成之後，玩者要決定利用哪條路進入城堡之中，兩條路分別是「由正門突入」和「由城下攻入」，這兩條路基本上對打爆機時的ENDING沒有影響的。

不過說到ENDING，如果玩者只得一人的話，便會少了十分多的樂趣，因為除了每個人物有自己的ENDING之外，在2P時，由於兩名玩者不可以選擇同一人物出戰，所以在每版過關時和爆機的ENDING也會有不同的劇情出現，計起來如果將1P的ENDING和隱藏人物的ENDING加起來，總數是有21個之多，這些ENDING之中更不乏極之有趣的橋段，如果玩者是懂得日文的話，看後相信一定會捧腹大笑呢。

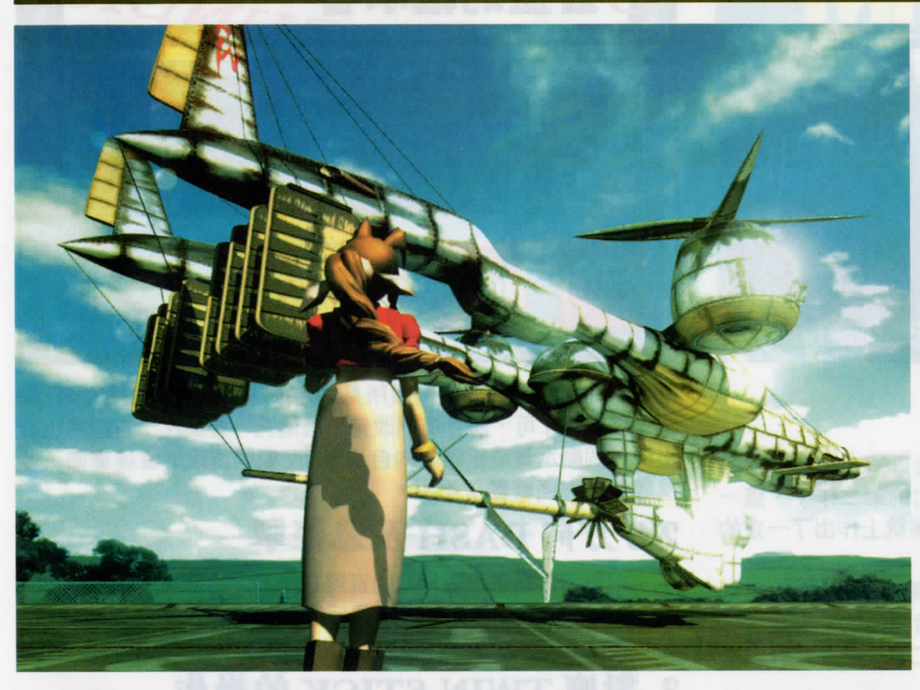








FINAL CAMPAIGN CD FANTASY



《FINAL FANTASY VII》已經宣布1997年1月31日發售，各位《FF》迷一定期待一試這個強勁遊戲了吧？本刊為答謝各位讀者一直以來的支持，我們已在上一期開始一連三期，將會與各位玩一個名為《FINAL CAMPAIGN CD FANTASY》的抽獎遊戲，得獎者可獲得《FINAL FANTASY VII》乙隻，名額一共有200位；遊戲方法其實十分簡單，只要各位剪下於37期、今期和39期內的3個抽獎印花，並填妥附列參加表格，將3個印花及參加表格貼於信封底，寄回「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面請註明「參加FINAL CAMPAIGN CD FANTASY」，屆時將會以抽獎形式來選出得獎者。

別再猶豫啦！快啲集齊3個印花、填妥表格，寄來參加抽獎啦!!

截止日期：1996年12月31日

公布日期：1997年1月31日

請沿虛線剪下

FINAL CAMPAIGN CD FANTASY參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿＿＿＿＿ 身份證/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

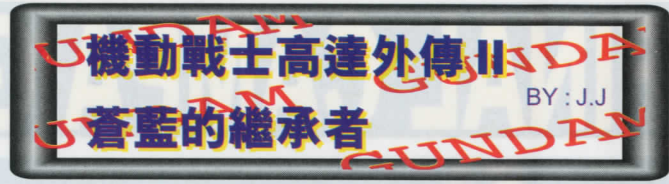
FINA

37?

39?

（注意：若遊戲的推出日期延遲，本刊或會將領獎日期押後，敬希留意！）







高達外傳系列第二作

以連續三集來串連，並以可互通的遊戲 DATA 作為號召的《機動戰士高達外傳》系列，終於也推出了它的第二作了，這一集隨着故事上的發展，在操作及畫面等遊戲系統上作出了一定的改動，所以我們會先向大家介紹一下。

若是閣下在玩上一集的時候成功升了職，那麼利用那個 SAVE DATA開GAME是可以直接由中尉官階開始的，若在這一集中取得足夠的成績的話，就更可於 MISSION 5 結束時升為上尉。

新增系統介紹

1. 顯示在畫面上的雷達

上一集雖然可利用LOCK-ON掣鎖定其中一台敵MS，但對戰場上的情況就只有靠肉眼所見的畫面，否則便要按START開啟雷達畫面才可，而今集則改善了這情況，畫面左下方經常也會出現一個顯示着短距離之內自己360度範圍情況的雷達畫面，令找尋敵人方面輕鬆了不少。

2.8 方向 DASH 及急停掣

相對於上集主角機只能向直前方作加速的前衝，今集則可向8方向的任何一方直衝，而上集按後所作的急停功能亦改為以Z掣來進行。

3. 對應 TWIN STICK 的操作

這集的另一特色，是對應了 SEGA 為《電腦戰機 VIRTUAL ON》而推出的 TWIN STICK，即使是操作方法亦十分相像，雖然在試玩過之後覺得不太順手，但就的確是提高了自己是在操作 MS 的感覺。

新登場 MS 介紹

RX-79BD-2
吉姆
藍色命運型 2 號機



藍吉姆的2號機。這機體由於是用來收集宇宙戰資料，所以是適合在宇宙中使用的，而這2號機由於一開始就是開發來作為RX-79 (G)，所以是使用了高達型的頭部，不過在性能方面就和一號機沒有差異。這2號機在今集的最後被林柏斯偷去，相信會和主角加島裕引發出一場激戰。

MS-08TX (EXAM)
伊佛列改（EXAM系統試驗機）



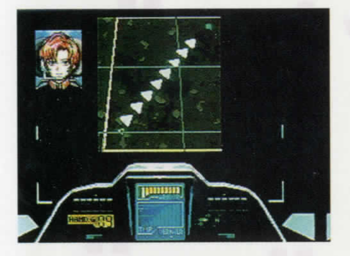
林柏斯追擊逃亡到聯邦軍的古路士博士時所用的專用機。這機體是博士逃亡前用來測試「EXAM系統」所用的機體，和藍吉姆一樣是在頭部安裝了「EXAM 系統」。

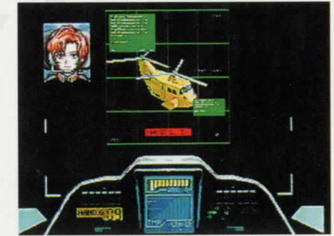
機體本身是以為白兵戰而開發的伊佛列（超任遊戲《CROSS DIMENSION 0079》中的原創 MS，介乎於老虎和大魔之間的機種，只生產過 8 台，並未有量產化）作為基礎，再於各部份進行了改良工作，其中最主要是加強了背包和腳部噴射器的動力，令機動性大大提高。至於機體的蒼藍色設計其實是開發者古路士博士的個人喜好，而兩肩的紅色則是駕駛員林柏斯的個人喜好……

MISSION 1
蒼藍之命運

任務內容

主角加島裕的部隊要進行一項緊急任務，拯救一部執行秘密任務中被擊毀的運輸機。而加島裕除了要擊退前來襲擊的敵渣古部隊外，還要護送一部直昇機前往運輸機被擊落的現場。





戰略技巧



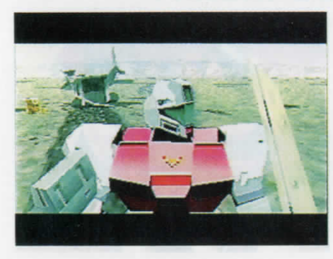






這一版最初的任務是護送己方的直升機到運輸機失事現場，所以要做的第一項工作是替這直升機開路，擊毀沿途敵人設在地上的自走砲（留意開砲時要先將開砲角度調低，否則是不會命中的），由於單靠渣古的火力不易將直升機擊落，所以是不用特別理會他們的，而因此這段時間不應按動LOCK-ON掣，以免妨礙了前進。當到達運輸機的所在位置後，由於畫面左方這時才會有第二台渣古出現，所以應前往支援較為不利的右下方，雖然在右下方戰鬥的途中會有三台渣古從畫面正上方出現，但因為他們不會一下子便將直升機幹掉，所以當擊毀了右下方的二台渣古後，是應先行攻擊左方的渣古的。

當圖版上的七台渣古全部被你擊毀了後，敵方出現了一台神秘的藍色MS伊佛列，他的攻擊力大得嚇人，雖然到第五版的時候因為有藍吉姆和 EXAM 的幫助可以擊敗他，但因為第一版仍只是操作上一集所用的吉姆，所以在下最後也想不出辦法擊毀他，但只要能擊中他一定次數，過版後所得的分數仍是足以達到A 級水準的。



戰場地圖一覽

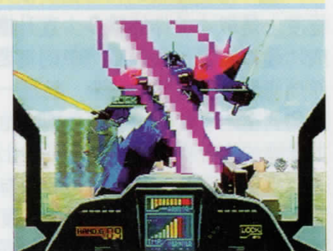
△ 主角機初期位置
▲ 友軍 MS（吉姆）
▼ 敵軍 MS（渣古）
■ 敵軍自走砲初期位置
□ 友軍直升機
■ 運輸機所在位置

敵增援 1（渣古 × 1）出現位置
敵增援 2（渣古 × 3）出現位置
敵增援 3（伊佛列）出現位置

敵增援 2

敵增援 3

敵增援 1



戰鬥結束後……

MISSION COMPLETE

噂以上の凄腕だな。その調子で
連邦を勝利へ導いてくれ。

			評価
戦術得点	・・・	49985 点	A
被弾率	・・・	92 %	
総合戦績	・・・	60785 点	

主角在伊佛列強大的火力下終於不敵，但因為其他友軍趕到，伊佛列的駕駛員林柏斯亦只好先行撤退。

在這次事件後，技術人員阿魯夫被派遣來到了加島裕的部隊中。他正是那台從失事運輸機中回收的「藍吉姆」的機械師。

對於以往曾與藍吉姆激戰而僥倖生還的加島裕他們來說，現在的心情實在是相當複雜。但就在這時，作戰指揮部向加島裕下了一個重要的命令，他要乘坐藍吉姆，執行一項破壞敵導彈基地的秘密任務。安裝了謎之系統EXAM的藍吉姆和加島裕孤獨的戰鬥，現在要開始了。



MISSION 2
它的名字是藍吉姆

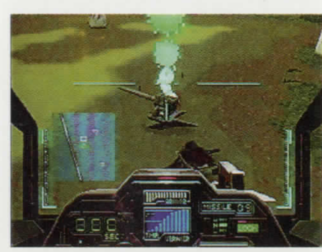
任務內容

由於要向位於加里福尼亞的自護軍據點進攻，加島裕要先和藍吉姆前往破壞該處的防禦設施，同時亦要支援會通過該區的友軍運輸直升機部隊，以免他們被地上的對空砲擊落。

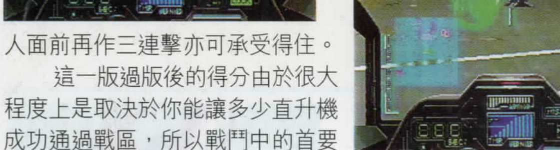


戰略技巧

由這一版開始，加島裕會改為駕駛「藍吉姆」這台高性能吉姆，它和普通吉姆的最大分別是噴射器沒有那麼容易過熱，即使前衝到敵人面前再作三連擊亦可承受得住。

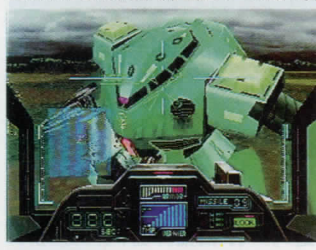


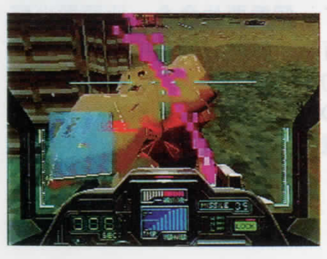




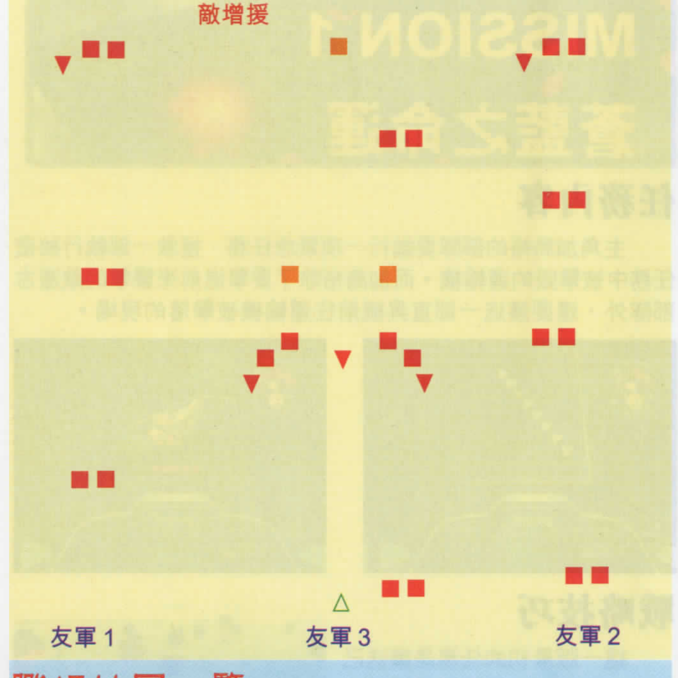
這一版過版後的得分由於很大程度上是取決於你能讓多少直升機成功通過戰區，所以戰鬥中的首要原則便是保護他們的安全，於是一開始戰鬥便應全力攻擊那些設在地上的對空砲。當消滅了主角機開始位置右方的兩個砲台後，由於第一批通過的直升機會從地圖左下方出現，所以應向左下方前進，再沿那裏直線推進至左上角為止，但因為第二批直升機大概在這時已開始從右下方出現，所以攻擊砲台的速度一定要快，而且絕對不能被版面上的MS分散了你的注意力，否則是一定不夠時間的。

當地圖右方的四對砲台亦已收拾了後，跟着便是輪到地圖中央了，這裏比較需要留意的是設置了一些最初沒有顯示在地圖上的飛彈發射器（但在本攻略的附圖中已指出了其所在位置），這東西的破壞力比對空砲還要強，所以最好能先行擊滅；而在全滅了敵人MS以外的武器後，便可開始招呼MS部隊，這一版出現的敵MS是「魔蟹」和「高．魔蟹」兩種類，其中「魔蟹」的性能較高，戰鬥時要好好利用藍吉姆可作長期前衝的能力。





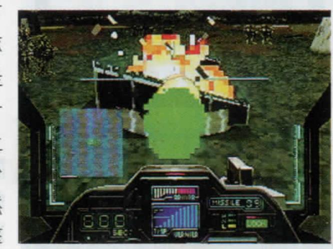




戰場地圖一覽

- △ 主角機初期位置
- ▼ 敵軍 MS
- ■ 敵軍對空砲設置位置
- ■ 敵軍飛彈發射器設置位置
- 友軍 1（直升機 × 3）出現位置
- 友軍 2（直升機 × 3）出現位置
- 友軍 3（直升機 × 3）出現位置
- 敵增援（魔蟹 × 1 、高魔蟹 × 2）出現位置

當圖版上最初已存在的魔蟹部隊被你全滅了後，敵人會再有三台MS（魔蟹×1、高魔蟹×2）從畫面上方的左半部份出現，但當你和這些部隊作戰時，應留意圖版上敵人的設施是否已經被你破壞得七七八八，因為一旦連這三台敵機亦消滅的話便會馬上過版，所以應在戰鬥時留下最後一台敵人（最好是機動力較低的高魔蟹）然後逃出他的攻擊範圍向地上設施攻擊（要留意除了一般建築物外，秘密出入口或小型要塞也是可攻擊的對像）。



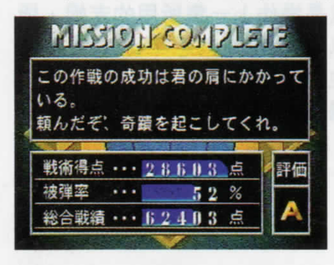
戰鬥結束後……

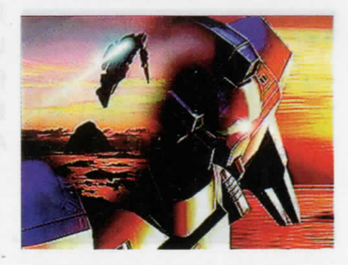
加島裕駕駛藍吉姆，打開了通往自護軍秘密基地的活路，但基地那裏已經做好了飛彈的發射準備。

若被飛彈發射的話，會對現時正在進攻加里福尼亞基地的友軍帶來莫大的傷亡……阿魯夫覺得這是一個收集數據的好機會，於是叫加島裕使用EXAM系統。

加島裕為了那些和自己一起出生入死的同伴，同時亦為了一試自己的能力，於是明知危險亦決定要使用EXAM系統。

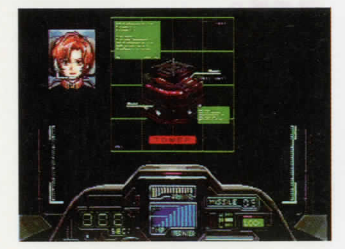
蒼藍色的死神，現在要顯示出它的真正實力了……





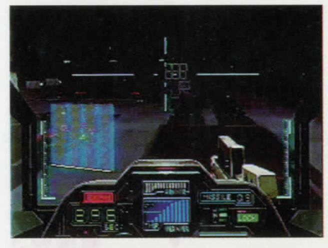
MISSION 3 TIME LIMIT

任務內容



由於敵人的飛彈已準備好發射，加島裕只有接受阿魯夫的提意，使用 EXAM 系統出戰，但這系統只能維持有限的時間，之後便會因為機體過熱而無法作戰，現在他只有 300 秒的時間去完成這次任務……

戰略技巧





要阻止飛彈的發射，便要將敵基地內的四個控制塔和一艘移動堡壘破壞，由於作戰的時間有限，所以必須想出最有效率的攻略路線和過程。

事實上，雖然敵方的MS會妨礙你破壞各控制塔，但這一版最麻煩的還是那些地面上的砲塔、飛彈發射器以及位於版面上方的移動堡壘（最少中機槍總好過中火箭砲吧……），所以在下的戰法是先不理會圖版上的任何敵人，全力衝到敵移動堡壘的面前用飛彈將這傢伙炸毀，跟着是向設置在地面上的砲台攻擊，飛彈發射器由於目標較大，在瞄準上大概不會有甚麼困難，但對付那些柱狀的重砲台則最好是跳起利用那段俯視的時間來開火（要配合這種砲台每隔一段時間便連射兩砲的頻率），若然你掌握不到這種技巧的話，亦可利用剩餘的飛彈來一口氣消滅最多四個砲塔（各砲台的所在位置已在附圖中指出，各位可參考着來進行戰鬥）。





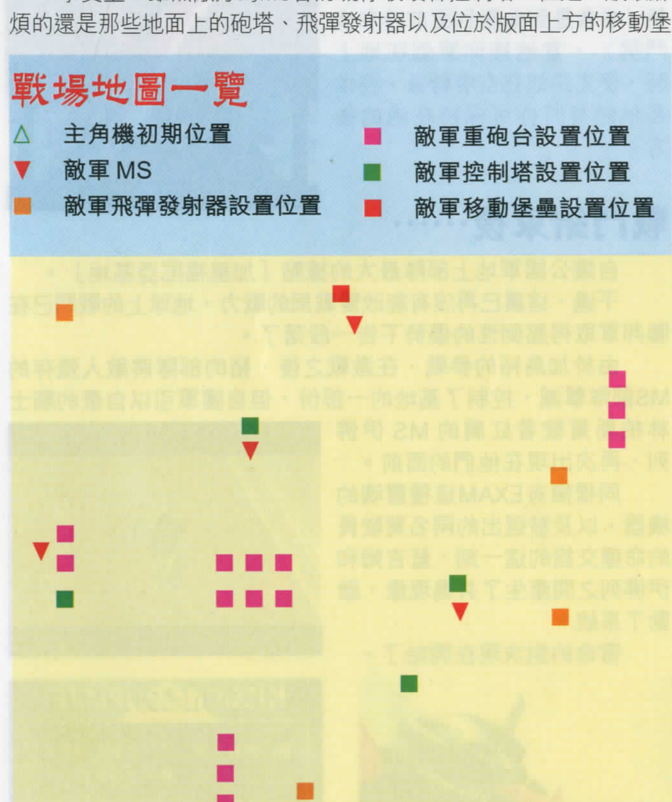


當會向你攻擊的地面目標被你全滅之後，便可開始向那些控制塔攻擊，由於這一版登場的敵人只是些渣古、老虎之類的普通貨色，若發覺想攻擊控制塔時有 MS 在附近煩你的話，大可花十多二十秒去幹掉他們，除此之外，若在攻擊最後一個控制塔時發覺還有時間剩（超過 25 秒）的話，亦可多殺一兩隻 MS 來增加戰術得點。









戰鬥結束後……

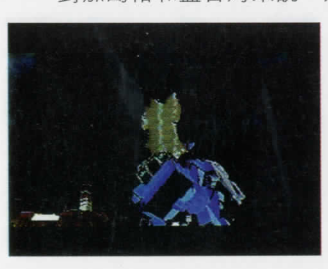
加島裕成功阻止了飛彈的發射。但他並沒有因此而對自己的能力過度自信。他在戰鬥之中，感到這勝利是因為 EXAM 這種系統的力量和源自那處的某人意志而達成的。

雖然加島裕追查着這系統的謎團，但從阿魯夫那裏所得的資料就只得很少。似乎除了從自護逃亡到聯邦的開發者古路士·莫扎斯博士外，就連阿魯夫亦不知道這系統的真面目的。

唯一知道的，就是EXAM這名字有着「制裁者」這種意思。

雖然加島裕在百感交集之中剛剛完成了一個不易的任務，但他又再受命要參加掃蕩自護軍的戰鬥了。

對加島裕和藍吉姆來說，是沒有休息時間的。





MISSION 4 自護軍掃蕩戰

任務內容



加島裕收到了一項新的任務，要他參加對自護軍加里福尼亞基地的掃蕩戰，由於飛彈基地被毀，自護軍的實力大減，所以這次戰鬥應該是會對加島裕他們很有利的……

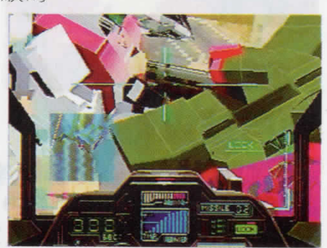
戰略技巧

雖然版面開始前那位通信員小姐說這次作戰會較輕鬆，但一開戰之後便會發現並非是這樣的一回事，因為戰場上的敵人全部也是機動力及攻擊力都極高的大魔，雖然以藍吉姆的戰鬥力最後亦能全滅他們，但若想取得A級戰績的話，便需在戰術及戰略兩方面均作出適當的調配才可。

在版面開始時，應先行支援位於右下方的吉姆，以最快的速度擊滅敵人的一台大魔，跟着你要放下這裏的戰鬥，趕往圖版左上方支援那邊的吉姆(因為右下方的吉姆這時只剩下一台大魔作對手，應可支撐一定的時間)，若你能較早參加這邊的戰鬥，是不用一口氣面對三台大魔的，這樣、要保障這邊的吉姆的生還亦會較為容易。

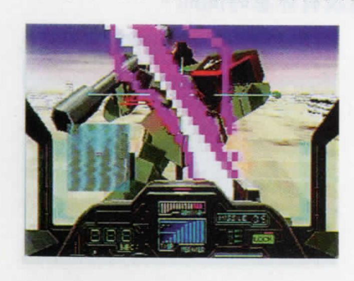
當滅掉了左上方的三台大魔後，你又要再次回到右下方的戰線，總之，這一戰要取A級的關鍵是在於你不能讓友軍的吉姆有太長時間受到超過一台敵方大魔的攻擊，若有其中一台吉姆被幹掉的話，戰績最多也是只會有B級的。





戰術技巧　大魔的移動模式

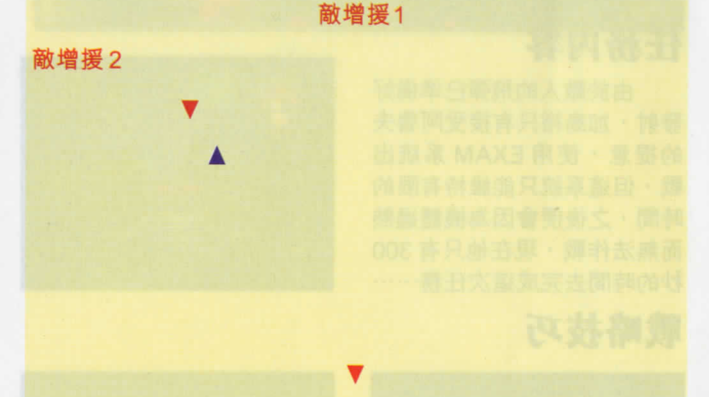
大魔使用了氣墊來推進，速度很高，他最常用的攻擊方法，是先從遠距離發射火箭砲，然後以你作軸心繞到你的旁邊或背後拔劍攻擊或以肩膊撞擊，要破解這種模式，關鍵是在他向你衝過來的那一刻，你要能及時轉身將他移動你的正面，開槍將他的前衝動作截停再自己衝過去作三段斬（或者是到他衝到面前時和他鬥劈），當他被你擊倒在地上時，便先跳起在空中轉身，務求在他起身時你可保持在他的後方。

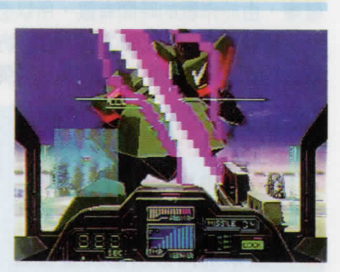




戰場地圖一覽

△ 主角機初期位置
▲ 友軍MS（吉姆）
▼ 敵軍MS（大魔）
敵增援1（大魔×1）出現位置
敵增援2（大魔×1）出現位置
敵增援3（大魔×1）出現位置





戰鬥結束後……

自護公國軍地上部隊最大的據點「加里福尼亞基地」。

不過，這裏已再沒有能改變戰局的戰力，地球上的戰鬥已在聯邦軍取得壓倒性的優勢下告一段落了。

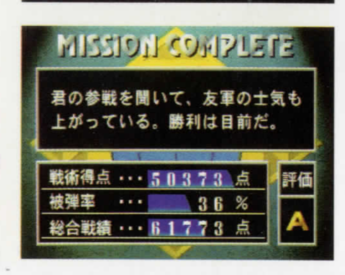
由於加島裕的參戰，在激戰之後，裕的部隊將敵人殘存的MS部隊擊滅，控制了基地的一部份，但自護軍引以自豪的騎士林柏斯駕駛着紅肩的MS伊佛列，再次出現在他們的面前。



同樣擁有EXAM這種靈魂的機器，以及被選出的兩名駕駛員的命運交錯的這一刻，藍吉姆和伊佛列之間產生了共鳴現像，啟動了系統。

宿命的對決現在開始了。







MISSION 5 宿命之對決

「找到你了，聯邦的藍色MS，看來也有能使用EXAM系統的駕駛員操縱着，好，不如我們就來決一勝負，看看哪一個才是真正被EXAM系統所選中的人吧！」



戰術技巧



這一版只有一台敵機，就連地面上亦沒有任何砲台之類的敵人，所以是沒有甚麼戰略可言的，至於戰術方面，雖然在下亦沒有真正看過爛仔「劈友」，但大概情況會和在下的戰法相差無幾，總之就是盡量不讓敵人有休息的機會，一旦得手便以L、R掣作出的回旋死跟到底，務求不讓他有時間回身；當然，世事是不會如此完美的，當他擺脫了你的追擊時，便要從他的移動模式來找尋攻擊的機會。



伊佛列的機動力有多強，相信大家在MISSION 1的時候已經體驗過吧，他移動的模式主要是在你向他發砲時跳起高速着地，並在着地的同時向你發射多發飛彈，若距離近的話便會再衝前補上一劍，在下則主要會在他停下向你連續發砲時以L或R掣繞着它旋轉，並在途中開砲攻擊令他出現短暫的「硬直時間（？）」，再趁這機會向他衝過去斬擊，就是射出的砲火未能擊中他也好，因為你從本來橫線的移動突然改為直線移動，他是很難一下子改變攻擊模式的（這套理論是在《寄生獸》那裏學回來的，想不到又真的可以成立……）；不過，在斬擊時要小心他有時是會將雙手交起來護着頭部，這時你是沒有可能傷到他的，而且他更會在這動作後高速衝向你斬擊，所以這時便要及時跳起來避過。





另一方面，這一版的特色是戰場上充滿了很多能抵擋任何砲火的牆壁，這些牆壁雖然有時會阻礙了你的前進，但很多時都能擋着了伊佛列的去路而令你成功衝到他面前攻擊，而且在噴射器將近過熱時亦可用來暫避一會，所以是值得留在有這些牆壁的區域內戰鬥的。



戰鬥結束後……



加島裕總於將伊佛列擊至冒煙，但因為一時大意，被伊佛列一砲擊毀了藍吉姆的頭部，不過伊佛列亦在想逃走的時候發生爆炸。

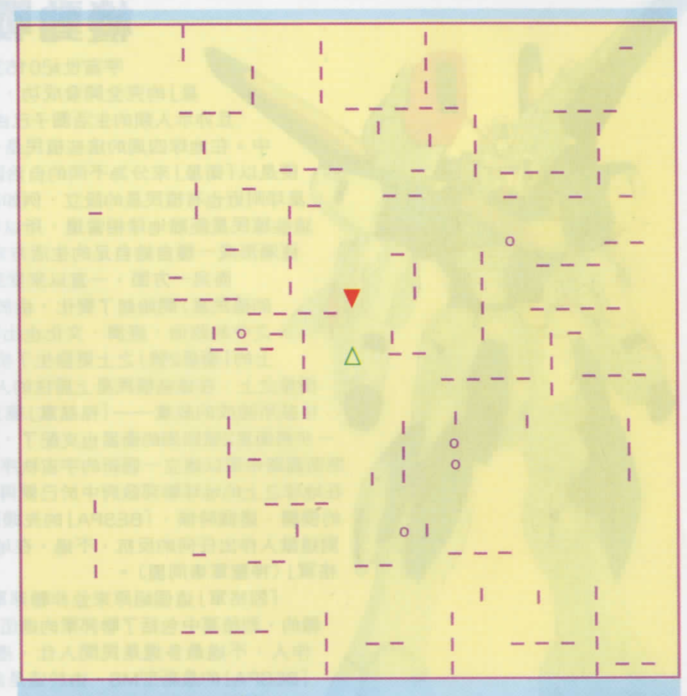
由於這一戰的勝利，聯邦軍完全奪回在地球上的霸權了。

不過，在自護的殘餘部隊被完全驅逐之前，地區性的戰鬥是會再持續一段時間的。

加島裕雖然看起來是在戰鬥中獲勝，但由於頭部被破壞，藍吉姆已經喪失了它的能力了，而且在被破壞的伊佛列機體中亦沒有發現駕駛員，令人予感到這場戰鬥是仍未結束的。

加島裕他們為了追尋EXAM系統之謎以及林柏斯，自願走往危險的戰場。

在不同的命運引導下，加島裕和林柏斯都得到了新的力量……



戰場地圖一覽

△ 主角機初期位置
▼ 敵軍MS（伊佛列）
— — 障礙牆壁

次回預告

林柏斯所操作的伊佛列雖然被擊毀了，但他卻成功盜取了聯邦軍的「藍吉姆」二號機，而加島裕亦獲派成為「藍吉姆」三號機的駕駛員，圍繞藍吉姆而發生的戰鬥，將要在宇宙中打上休止符……







新超級機械人大戰之他們究竟從哪裏來！？ VOL.1

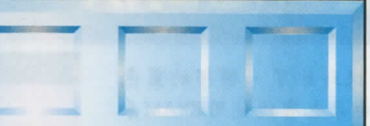
文：資料套囊
協力‧監修：赤目黑龍



製造商：BANPRESTO
發售日期：12月20日
售價：6800日圓
記憶：3-∞ BLOCKS







12月20日，這是新的SLG遊戲《新超級機械人大戰》推出的日子，亦是廣大「機械人大戰迷」期待的大日子，這次推出的《新超級機械人大戰》放棄了以往的「Q版」造形，使用了原的設計，使所有的機械人也以真面目「見人」，而且在這次的《新超級機械人大戰》之中更為遊戲之中的人物和機械來個「大清洗」，舊的機械人有很多也消失在遊戲之中，取而代之的當然是一些全新的機械人，當中雖然不是全也是「極之」出色的品，不過也可以算是相當成功的作品，以下便是其中一些新機械人及其作品的簡介，希望以下的內容可以使大家在玩《新超級機械人大戰》這遊戲時對當中的機械人背景有一定的認識。

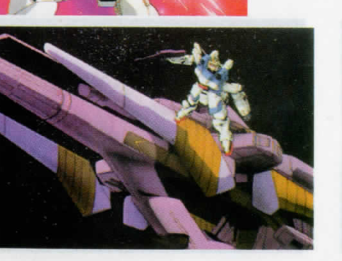
機動戰士V高達

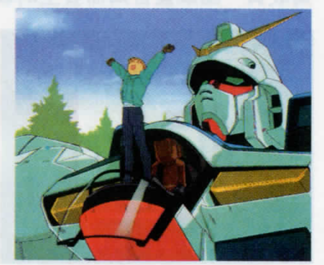
宇宙世紀0153年，由於人工宇宙都市——「宇宙植民衛星」的完全開發成功，有很多的人類也移居到這些民星之上，而且亦示人類的生活圈子已由被大氣層包着的地球轉移到廣大的宇宙之中。在地球四周的這些植民是一般是稱為「SIDE」(衛星)的，這些植民星便是以「衛星」來分為不同的自治區。除了在地球附近之外，在離也球比較遠的星球附近也有植民星的設立，例如在木星圈附近便有一些的植民星的存在。由於這些植民星距離地球相當遠，所以在裏的人們也是以開發宇宙資源為生，而且逐漸形成一種自給自足的生活方式。

而另一方面，一直以來受到地球聯邦政府所統治的地球圈(包括附近的植民星)開始起了變化，由於地球聯邦政府的不思長進，所以在地球圈之中的政治、經濟、文化也出現了很明顯的倒退現象，而且在月球斬道上的「衛星2號」之上更發生了抗爭事件，這些的抗爭事件逐漸擴到其他的衛星之上，在這些植民星上居住的人們對地球聯邦政府已非常不滿。由科西．卡格茲所組成的政黨——「格茲黨」擁立了「瑪莉亞．亞莫尼亞」為女王，而且更進一步將衛星2號四周的衛星也支配了，更發表了「煞斯嘉路帝國」的立國宣言。這個煞斯嘉路帝國以建立一個新的宇宙秩序為口號，開始將其勢力伸展到地球上……而在地球之上的地球聯邦政府中於已變得非常的軟弱，所以根本沒有能力對抗這外來的侵襲，這個時候，「BESPA」的先頭隊已開始發動攻擊。雖然聯邦政府沒有能力對這敵人作出任何的反抗，不過，在地球之上有另一個組織有這個能力，那便是「烈格軍」(神聖軍事同盟)。

「烈格軍」這個組原來並非聯邦軍的支派之一，這烈格軍的組其實是非常覆雜的，烈格軍中包括了聯邦軍的退伍軍人、從事製造MS(MOBILE SUIT)的工作人，不過最多還是民間人仕，憑着他們的努力，終於完成那為了對抗「BESPA」的最新型MS，由於這是非勝不可的戰役，所以便為此MS取名為「V高達」。這V高達可以算是和之前的G高達完全不同，因為G高達的不受歡迎，所以這V高達是採用了和以往一樣的設計——由核戰機(CORE FIGHTER)和上、下兩部份(TOP LIMB和BOTTOM LIMB)合體而的機械人。

在《機動戰士V高達》之中，出場率最高的MS便要數到「高捷」這部綠色的MS，而且這隊MS的駕駛員更是動畫版中的焦點人物——「修拉古隊」，這隊「修拉古隊」是一隊由6名女性組成的部隊，而相信在《新超級機械人大戰》之中，這部「高捷」將可能會取代以往「古姆」的地位，成為遊戲之中的「雜魚」。而如果遊戲是依故事來進行的話，在後期這部「V高達」將會強化為「V DASH高達」，而且最後更會有一部「V2高達」出現……











大空魔龍(宇宙飛龍)

距離地球6000光年，位於白鳥座星域的維羅星，因為黑洞接近，瀕臨滅亡的邊緣。維羅星人集結了全星球的科學精髓，製造了一巨型電腦機械神杜立斯，希望藉着電腦的力量，解決這個危機。可是，擁有自我意志的杜立斯發動叛變，自封為維羅星的神，並把所有維羅星人改造，任意控制他們成為自己的奴隸。杜立斯更組成一支黑魔軍團，在消滅了維羅星之後，飛出宇宙準備對外侵略。杜立斯首先把侵略目標定為太陽系第三行星地球，打算在征服了地球之後，把地球變成黑魔軍團的移民星。但是，杜立斯的陰謀有一個最大的障礙，那就是地球上的超能力者。地球的科學家大文字博士早料到黑魔軍團的陰謀，於是招集了地球上的超能力者，組成一支防衛隊伍「宇宙飛龍部隊」，並建造了超巨大攻擊母艦「宇宙飛龍」，以及附屬的機械人金剛，另外還有支援用途的翼龍機、魚龍艇和鑽地龍車。宇宙飛龍部隊除了大文字博士外，還包括博士的助手佐近元、宇宙飛龍的駕駛者彼得．李察遜、金剛的駕駛員石路三四郎、翼龍機駕駛員方利、魚龍艇駕駛員早見文太、鑽地龍車駕駛員山之岳、通信及指令員藤山綠子、宇宙飛龍基地付近燈塔管理員的兒子八郎、以及宇宙飛龍的乘員共數十人。就這樣，宇宙飛龍部隊和黑魔軍團的攻防戰便開始了。

本作品是第一次在《超級機械人大戰》系列中出現，而上述提及的機械人，包括宇宙飛龍、金剛、翼龍機、魚龍艇、鑽地龍車，全部都會在遊戲中出現，駕駛員亦和上述的一樣。宇宙飛龍還有母艦的功能，而且武器繁多，威力強勁，在《超級機械人大戰》系列中可說是具備了超級型機械人性能的母艦，有別於機動戰士系列或聖戰士系列的戰艦。至於主力機械人金剛也有十字飛標、交擊火網、氫氣火球彈等，如果有「大開中門」的話，武器一定會更多更勁。其他三架支援機，雖說是支援，但亦有相當的攻擊力，特別是翼龍機的命中率和閃避率都十分之高，而魚龍艇在海裡亦好使好用。

無敵機械人多拉達G7

由電腦支配的格巴魯星以經濟手段向太陽系進行侵略，太陽系不斷發生困難和奇怪的事件。竹尾割太是小學6年級學生，卻又是萬能機械人多拉達G7的駕駛員，亦是竹尾總合會社的社長！竹尾總合會社是由割太的亡父竹尾道太郎創立的「萬事通」公司，而多拉達G7則是由格巴魯星的逃亡者格巴隆博士手上轉讓得來的。每當有緊急事情發生，或者格巴魯星人出現搗亂，國防省無法應付的時候，便以每次100萬日圓的收費請竹尾總合會社以及多拉達G7出動，進行救援、運輸、戰鬥等任務。竹尾總合會社除了社長竹尾割太之外，職員還包括專務柿小路梅麻呂、常務厚井鐵男、會計砂原郁繪、營業員木下藤八郎等。而主角機械人多拉達G7有7種變形，包括人間形態、大型宇宙戰鬥機、巨大宇宙母艦、高速小型艇、重機動戰車、偵察機、快速超級車；而必殺武器是超高熱的無敵火鳥攻擊。可是，遊戲中除了人間形態和重機動戰車外，似乎沒有其他的變形，若是這樣便十分可惜了。

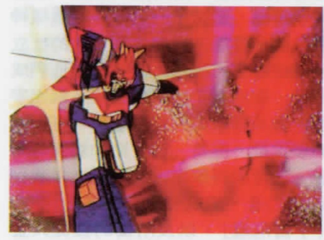
V型電磁俠（太空五虎將）





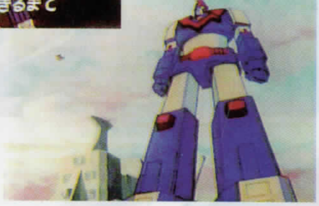
地球將會遭受異星人的襲擊！科學家剛健太郎預測到會有這一天的來臨，在妻子光代博士、岡防衛長官、以及二人的恩師濱口博士的協助下，製造了五機合體的巨大機械人「V型電磁俠」。可是，電磁俠完成之後，健太郎卻不知去向。光代等人再秘密訓練了五名年輕人成為V型電磁俠的駕駛員。這五人分別是健太郎和光代的兒子健一、大次郎、日吉、岡長官的女兒惠美、以及濱口博士的外孫峰一平。數年後，一如健太郎所預料般，由布力斯率領的拔山星地球征服軍，向地球展開總攻擊。剛健一等五人於是駕駛V型電磁俠，抵抗拔山星的侵略。可是，剛健太郎其實是拔山星人，本名叫拉．哥爾，他本來是拔山星的王位繼承人，可是因為天生沒有拔山星貴族的特徵——頭上的角，而被貶為奴隸的悲慘，決心打倒拔山帝國，廢除不公平的制度，以及解放奴隸，在被協助下逃出拔山星來到地球，被光代所救，兩人因而相愛結婚。另外，他被揭發為無角者之前，與儲妃生下了一名孩子，這孩子竟然就是布力斯。剛氏三兄弟和布力斯，甚至拉．哥爾自己亦不知道這個事實。於是在命運的播弄下，展開了一段兄弟骨肉相殘的悲劇。第一次在《超級機械人大戰》系列中出現的V型電磁俠可說是代替超力電磁俠的位置，因為兩者都是五機合體的機械人。







V型電磁俠的武器之多，攻擊力之強絕不在超力電磁俠之下，其主要武器有電磁陀螺，電磁鐵鍊拳、火焰砲、電磁鐳射光、電磁鞭、天皇寶劍等、而絕招是用天皇寶劍使出的V型電磁斬（V型劍法）外，另外，原作後半段更經過改造強化，增加新武器超力電磁球，不知道這一招會不會在遊戲中出現。此外，今次的情況和以往的超力電磁俠有點不同，就是在遊戲開始的好一段時間內都是不能合體的，這時候，就只好以五機分離的狀態下作戰。五架電磁機之中，當然是以1號機和2號機的攻擊力最強，但是4號裝備有修理裝置，亦是必須的。（題外話，如果超力電磁俠和V型電磁俠一齊出現的話，那就真的十分精采了。）

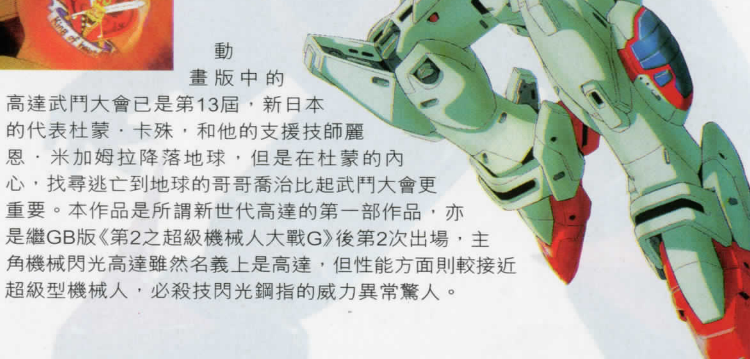


機動武鬥傳 G高達

未來世紀60年，因為人口爆炸和環境破壞的關係，地球總人口的60%都移民到宇宙植民星居住去了。這個時代，各國廢止了足以消滅人類的軍事衝突，取而代之的是以代表各國的高達以地球作為擂台，以互相對戰形式來決定地球由那國家來做主導的比武。這就是像奧林匹克運動般，每4年舉行一次的「高達武鬥大會」！大會分為兩部份進行，首先，大會年開始時，各國植民星派出所屬的機動鬥士（MF，即高達，每個植民星只限派出1部）降落地球，在這一年的頭11個月內任意找尋對手，互相對戰，直至任何一方不能再戰鬥為止。但是，只要機動鬥士的頭部不被破壞的話，其他部分經過修理之後，仍可繼續擁有參賽資格。經過11個月的對戰之後仍然留下來的機動鬥士，便可參加第2部分的決賽週。決賽週是在指定的地點舉行，就像奧運會般，每一屆都由不同國家主辦。決賽週以淘汰賽形式進行，在決賽週中打敗所有對手的機動鬥士就是那一屆的優勝者。而在該屆的大會中勝出的機動鬥士所屬的國家，便可掌握此後4年的植民國家的主導權。



動畫版中的高達武鬥大會已是第13屆，新日本的代表杜蒙．卡殊，和他的支援技師麗恩．米加姆拉降落地球，但是在杜蒙的內心，找尋逃亡到地球的哥哥喬治比起武鬥大會更重要。本作品是所謂新世代高達的第一部作品，亦是繼GB版《第2之超級機械人大戰G》後第2次出場，主角機械閃光高達雖然名義上是高達，但性能方面則較接近超級型機械人，必殺技閃光鋼指的威力異常驚人。



新機動戰記 高達W

在以前的宇宙世紀和「G高達」的未來世紀之後，新的世代名稱是叫做「AFTER COLONY」（簡稱為A.C.），而《新機動戰記 高達W》的故事發生時代便是這個被稱為「A.C.」的新世代。在A.C.195年的時候，這個世界已是沒有了以前的所謂「自護軍」，因為聯邦軍已將這個世界統一了，所以在世上只是剩下了「聯邦軍」。不過，在聯邦軍之中，和以前一樣有着非常多的特權階級，而論勢力最大的特權階級便是被稱為「OZ」的獨立組織，這個OZ的組織企圖建立一個地球圈統一聯邦，所以他們便四出發動戰爭。然而在這個世代之中，一樣有着和以前的「奧干」和「烈格軍」一樣的組織存在着，對抗這個妄想統治世界的特權組織OZ。為了這個目的，這個神秘的組織便在不同的植民星之上挑選了五名的少年負責個任務，這五位少年在不同的植民星上受着不同的特殊訓練，以便日後對付OZ之用，其中的一名少年便是本故事的主角「希路．尤」。當然，以人類本身的力量是不可以對抗有着強大勢力的OZ，所以在不同的植民星之上，秘密組織的成員亦着手製造給這些少年駕駛的機動戰士，而給希路駕駛的便是「WING GUNDAM」（飛翼高達）。

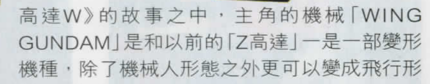








雖然這計劃是非常的完善，不過當中出現了一個非常大的缺陷，原來這五位少年是完全不認識對方的，所以，當他們在地球上相遇時，便會出現了「自相殘殺」的死局，而且由於五名少年是不同的時間到達地球，地點又不同，所以情形便顯得有點兒混亂了，以致後來其中的少年被OZ所利用，令反OZ的計劃受到一定的阻滯。在《新機動戰記 高達W》的故事之中，主角的機械「WING GUNDAM」是和以前的「Z高達」一是一部變形機種，除了機械人形態之外更可以變成飛行形態，所以，「WING GUNDAM」的移動力是五名少年的MS之中最高的。



在已公佈的機械人之中，在《新機動戰記 高達W》之中可以使用的機械人便只有主角機「WING GUNDAM」而已，而其餘四人的MS能否使用則仍是未知之數。而動畫版方面，由於這是高達的15週年紀念作，所以製作上是非常認真的，在機械設計上除了原本的大河原邦男之外，加入了非常有名氣的出淵裕呢！





SPT力士拿

1996年10月，聯合國宇宙文化俱樂部的多名學生來到聯合國的火星觀測基地作宇宙生活體驗。可是，在火星上卻發生了意想不到的事件。一架巨型的藍色SPT與3架SPT在觀測基地附進行戰鬥。戰鬥波及基地內部，流彈令大部分學生和基地的隊員喪命，只剩下帶隊的伊莉莎醫生和大衛、安娜、施蒙、羅安、亞瑟等6人。藍色SPT的駕駛員自稱來自古特斯星，名叫英二．明日香，並告知眾人地球正面臨受襲擊的危機。原來古拉特斯星人恐防地球人類會把戰火帶到宇宙，於是先下手為強，企圖壓制住地球的宇宙發展。英二是地球人和古特拉斯星人所生的混血兒，他駕駛藍色的SPT力士拿飛到地球，想把古拉特斯星的目的通知地球人，但在火星卻被古拉特斯星的其他SPT追上了。英二以及僥倖生還的其餘6人的漫長逃亡旅程便由此展開。SPT是超宇宙強化機能服的意思，而主角機械力拿備有在短時間內提升3倍能力的V-MAX裝置。









THE KING OF FIGHTERS'96

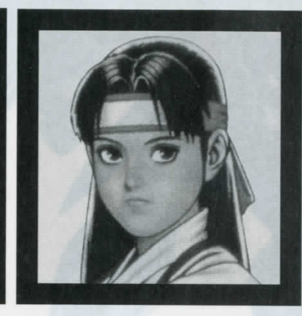
對戰攻略 第六回

BY: ZAC
鳴謝: COMPUTER PLAZA
鳴謝: 星/ 輝爺/ 赤目黑龍/ 龍/ 天草四郎時貞 協力



藤堂 香澄

反埋今期冇得反！



反技大圖鑑 四

小香澄篇II

小香澄除了白山桃這反技之外，亦有一招十分好用的反技滅身無投。這是小香澄的「純種」反擊。以下，是小香澄用滅身無投成功反了對手必殺技的珍貴圖片及記錄。

我反鬼咗你！


■超大外割

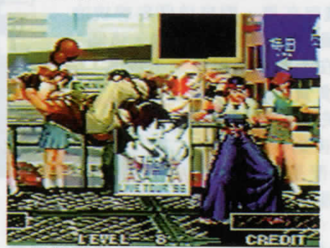

■ POWER DUNK


■超裂破彈


■猛虎雷神剛


■龍虎亂舞


■ V SLASHER


■龍蛇反蹴


■鐵球飛燕斬


■超必殺忍蜂


■ ILLUSION DANCE


■八稚女


■飛翔日輪斬

滅身無投之滅絕

這招滅身無投的用法，可以說與傑斯大人的觸身投上段一樣。出招時，小香澄會先舉起一隻手臂。若此時對手出招(包括必殺技及跳過來攻擊的拳腳招)打中，小香澄便會將手丟開。若對手不攻擊，小香澄也不會像傑斯大人般做出一個十分顯眼的失敗動作。如果配合白山桃及殺掌陰蹴來使用，小香澄便成為一個「反技女王」(滅身無投對付跳過來的攻擊及必殺投；白山桃對付遠程飛行道具及對空；殺掌陰蹴對付站立拳腳招)但這樣，小香澄便會變得較為被動(畢竟，有時女孩子是較為被動才可愛的……)。

⊙：下期，我們會刊登KOF'96之特異事件，包括二階堂紅丸無限紅丸投、甩手八稚女及各種「神技」，敬請留意。



草薙 京：
焚鬼炎
R.E.D. KICK
琴月•陽
七十五式改
荒咬
毒咬

二階堂 紅丸：
SUPER閃電腳
居合踢
反動三段踢

大門 五郎：
超大外割

TERRY BOGARD：
BURNING KNUCKLES
CRACK SHOT
RISING TACKLE
POWER DUNK（兩段都反到）

ANDY BOGARD：
斬影拳
昇龍彈
空破彈
超裂破彈

JOE HIGASHI：
TIGER KICK
SLASH KICK
黃金之腳跟
爆烈拳

坂崎 獠：
虎砲
飛燕疾風腳
猛虎雷神剛
龍虎亂舞

ROBERT GARCIA：
龍牙
飛燕旋風腳
飛燕龍神腳
龍虎亂舞

坂崎 百合：
百合超上勾拳
DOUBLE百合超上勾拳
雷煌拳
百烈掌打移動投
百合超拳
百合超回轉踢
飛燕鳳凰腳

LEONA：
MOON SLASHER
X—CALIBER
V SLASHER

RALF：
VULCAN PUNCH
GATLING ATTACK
急降下爆彈拳
RALF KICK
SUPER VULCAN PUNCH
騎馬VULCAN PUNCH

CLARK：
VULCAN PUNCH

麻宮 雅典娜：
PHOENIX ARROW
PSYCHO SWORD

椎拳崇：
龍顎碎
龍連牙•地龍
龍連牙•天龍
龍爪擊
神龍凄煌裂腳
神龍天舞腳

鎮元齋：
柳燐蓬萊
回轉的空突拳
蝶襲鯱魚
龍蛇反掤

金家藩：
飛燕斬
半月斬
飛翔腳
空砂塵
流星落（第二段）
鳳凰腳
空中鳳凰腳

陳國漢：
鐵球粉碎擊
鐵球飛燕斬
鐵球大暴走

蔡寶奇：
龍卷疾風斬
飛翔空裂斬
飛翔腳
旋風猿刺突
疾走飛翔斬

藤堂 香澄：
白山桃

不知火 舞：
重龍炎舞
飛翔龍炎陣
飛鼠之舞
必殺忍蜂
超必殺忍蜂

KING：
TRAP SHOT
TORNADO KICK
SUPRISE ROSE
MIRAGE KICK
ILLUSION DANCE

八神 庵：
焚鬼炎
琴月•陰
葵花
八稚女
MAX八稚女

MATURE：
DEATH DOWNER
METAL MASSACRE
DESPIRE
DECEASER
HEAVEN'S GATE

VICE：
OUTRAGE
RAVE FEST
DA CIDE

GEESE HOWARD：
邪影拳
飛翔日輪斬

WOLFGANG KRAUSER：
LEG TOMAHAWK
KAISER DUAL SOBAT（兩段都反到）
KAISER KICK

MR.BIG：
CROSS DIVING
KALIFORNIA ROMANCE
SPINNING LANCER
CRAZY DRUM JAM

㊟合計105招，未計兩名「大佬」的招式





人物特點：

速度適中（27人中排第16，僅次於ROBERT GARCIA），攻守皆宜。拳腳招方面，他的遠距離站立輕腳、遠距離站立重拳及遠距離站立重腳的攻擊範圍都很遠，用以封位最好。而他的站立超重擊的攻擊範圍，更是長得離譜，可用於「陰」人。至於他的近距離站立重腳，則會跳起轉身踢對手塊面，攻擊範圍遠，而且又可避開對手掃腳，可是十分之好用的。他的空中超重擊，與一塊板無異，在空戰中十分有利。理想的戰法，都是與對手作近身戰，並不停地使用拳腳招封位，如距離適合，更可用投技。如此，你便能控掣戰局的了。其實，除了沒有閃避及少了些指令投之外，他與CLARK的基本性能沒有太大的分別；所以，用開CLARK的機友們，不妨用用他。他和CLARK及LEONA一樣，是有接護攻擊的。


■近距離站立重腳又可避掃腳

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→後緊急迴避→(a) GATLING ATTACK
(b) RALF KICK
(c) SUPER VULCAN PUNCH
(d) 騎馬VULCAN PUNCH

(2) 前衝向對手→(a) 前緊急迴避至對手身後→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER
(b) SUPER ARGENTINE BACK BREAKER

(3) 跳前重拳／重腳→蹲下重拳／站立重拳→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1（a）～（d）便生效。戰法1（a）～（d）會先避開對手的攻擊，然後才反擊。而戰法2（a）～（b），則是用來對付那些「死擋派」的戰法。至於戰法（3），則是一招又易出，攻擊力又強，好使好用的連招（夠你返本有餘，但難在如落點太遠話，個SUPER ARGENTINE BACK BREAKER會變做重RALF KICK）。




■好使好用的連招

招式分析：

VULCAN PUNCH：快拳，可作對空招，但好易會與對手來個「相殺」（即一齊中招）。動作與KOF'94及KOF'95時大致一樣，只是在拳頭前的火炎不見了，好多時可以「陰」到對手。出招後，更可利用控桿拉前拉後來控掣距離。優點是出招快，但缺點是對手可用蹲下掃腳來截擊。攻擊力：（輕）每HIT 14／（重）每HIT 17

GATLING ATTACK：動作與KOF'94及KOF'95時大致一樣，只是最後一下上勾拳變成2 HITS，合共4 HITS。好處是易出，可作中距離截擊或封位用，如果出得準，更可以第三段作對空用。若被擋格，可立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER作「補鑊」攻擊。攻擊力：（輕）每HIT 7／（重）每HIT 8


■GATLING ATTACK的第三段可對空

急降下爆彈拳：可在原地或空中使出，原地出可用作對空技。好處是若落點好的話，這招便會變成中段招，「耷」中蹲下或的對手。缺點是收招收得慢（要彈起再落地），好易被對手擋完打。所以最好是在對手放波時才好出（先跳波，再「耷」人），或利用空中出招時的滯空時間來避昇。上昇時，輕的有1 HIT；重的有3 HITS。問題是，如對手中了上昇攻擊，是不會中埋下降攻擊的。攻擊力：（輕）上昇每HIT 16；下降18／（重）上昇每HIT 8；下降22


■急降下爆彈拳變了中段攻擊

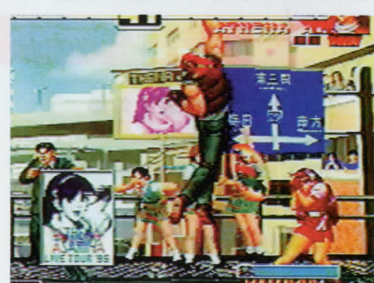
RALF KICK：可算是突進技。出招時，「拉老虎」（RALF）會先蹲下拍地，再彈起打橫插向對手。出招出得算慢，但一離地便快得驚人，可作截擊用。重的會彈得又高又遠，若在中距離使出，好易會在對手的頭上飛過。如被擋格，可在着地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER作「補鑊」攻擊。攻擊力：（輕）24／（重）29

SUPER ARGENTINE BACK BREAKER：指令投，動作與CLARK的一樣。留意的是，此招的指令是（近身）←↙↓↘→+B／D！即是說，這招是可用輕腳使出，而攻擊力一樣！而投擲距離，亦與CLARK的一樣。缺點是RALF沒有閃避，而此招又不能後接其它殺技作DOWN攻擊。攻擊力：17（×2）




■ SUPER ARGENTINE BACK BREAKER的投擲距離與CLARK的一樣

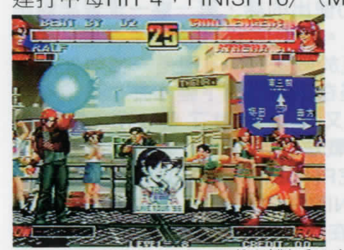
SUPER VULCAN PUNCH：超必殺技，動作是GATLING ATTACK加強化版VULCAN PUNCH。收招時會在原地站立，不會像以前般「跣」過對手那兒，聽候對手發落。雖然攻擊力不算強，大但若對手硬擋，也要慘被扣去不少體力，所以好多時會用「超必連出」來屈對手。合共13HITS。MAX時，RALF會「昇天」，「戈」多對手幾拳。但若被擋格，對手一定會好


■MAX的SUPER VULCAN PUNCH會昇天



好答謝你的。合共25HITS。攻擊力：連打中20（以後半數）；FINISH 18/（MAX）連打中20（以後半數）；FINISH 15

騎馬VULCAN PUNCH：「拉老虎」的另一下超必。出招時，「拉老虎」會先「舉手示意」，然後衝過去對手那兒，再「撳低」對手，之後再狂「奄」手塊面一輪，最後再「奄」多一下收招。缺點是如被對手擋格，「拉老虎」便會「PK」任人打，而對手又可用蹲下掃腳來截擊。比較好的攻擊方法，是在遠距離出一個「輕」的（即出招時按B掣），在對手面前收招時，便立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER，都幾啱料。平時14 HITS；MAX時24 HITS攻擊力：連打中每HIT 4；FINISH16/（MAX）連打中每HIT 3；FINISH 21




■衝到對手面前，再丟佢上天

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳、空中重腳或空中超重擊來打昇（後兩者效果較好）。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注意的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。另外，你亦可利用急降下爆彈拳出招時的滯空時間來避完打的。

對突進技

要對付突進技，可用急降下爆彈拳來截擊，又或可用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER將他丟上天。當然，你亦可用超必「避完打」。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。




■丟咗個突進技上天

空中戰

因RALF的空中超重擊的攻擊範圍較大，故可在空中戰中用這招作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用超重擊/輕腳或重拳截擊。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用急降下爆彈拳，又或用VULCAN PUNCH來反擊（但你的「連射速度」要夠快）。當然，亦可用垂直跳或跳前的超重擊/重拳或站立重拳與之硬拼。亦可一擋就出SUPER ARGENTINE BACK BREAKER。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。



■用急降下爆彈拳對空

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可在他們放波時，用急降下爆彈拳攻過去（但一定要在對手一出波時出招）。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」（放膽跳過去攻擊吧！）。



■用急降下爆彈拳來避波

比較難對付的人物：

八神庵

有波有昇，是很難對付的人物。如他拉遠距離，再不停出驅闇炎的話，那你一是可以跳過去出超重擊，與他的焚鬼炎鬥轟；又或在他出驅闇炎時立即出RALF KICK插過去，出其不意地先避火，再插佢個口，如距離適中的話，可用地上急降下爆彈拳來「避完打」。若他在近身時突然出琴月陰，便立即用輕拳截了他，免得被他用連出琴月陰連來屈你，若你技術夠的話，更可在他出招時用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER將他丟上天。若你跳過去時他出焚鬼炎來對空，那便用超重來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你「傷」的；又或在跳過去時用空中急降下爆彈拳來「避完打」。但有一點要絕對提防的是，別讓他埋身，因為若給他埋身的話，他有機會出屑風→重拳→葵花（3段）或（佢喺版邊）屑風→重拳→葵花（2段）→站立重拳→（你着地時）屑風→重拳→葵花（3段）又或屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑……這幾招用以返本的連招，所以一定要小心提防。



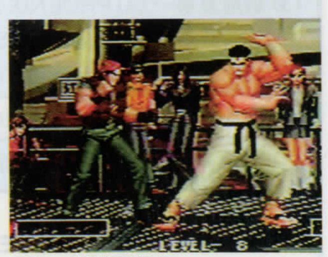
■用RALF KICK插佢個口

鎮元齋

人用的鎮元齋，最常用的戰法，是在中至遠距離使出望月醉，在你攻過去時用龍蛇反蹴或鯉魚反蹴來截擊。要對付這種戰法，首先要保持近身戰。若他一使出望月醉，便立即用蹲下重腳掃佢，他是不夠時間使出龍蛇反蹴或鯉魚反蹴的（又可用蹲下輕腳→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER）。如果對手在中距離使出望月醉的話，那便蹲下拉擋，不要動，他自會慢慢移過來的（佢唔郁就唔使理佢）。在他接近時，便立刻使出→＋C或D/SUPER ARGENTINE BACK BREAKER，將他丟走吧。若他在「見紅」時不停出超必來屈你體力的話，那便一直後退。如已被迫至版邊的話，那便用GUARD CANCEL前緊急迴避避到他的背後，然後狠狠地「報答」他的大恩大德。

大門五郎

人用的大門五郎，在進攻方面，多會採用跳前超重擊/重腳/重拳→天地返/地獄極樂投這招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/跳前重拳/急降下爆彈拳。總之，不能讓他跳到過來。你又可在擋完他的跳前攻擊後立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER來和他的指令投鬥快（不過後果自負）。在防守方面，大門五郎多數會用出雲投來對空。可以在跳過去時利用急降下爆彈拳的滯空時間來使他的出雲投落空，又或每次也用不同的跳躍跳過去（有時用大跳，有時用中跳，總之隨你），使對手的出雲投失準，讓你有機可乘。至於若對使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D（投技）或連按輕拳來截了他的指令投（夠膽就用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER他鬥快吧）。



■佢一閃就丟佢走

在空戰中有利的人物

麻宮雅典娜

對戰攻略

人物特點：

速度適中，全27人中排第19，僅次於GEESE HOWARD(女角中排第5)。今集她的特點，是她的跳躍軌跡很難捉摸(全27人中跳躍高度排第4；跳遠距離排第2)。基本上，她的中跳已差不多有一個畫面了(只差一個身位)。正因她的跳躍軌跡較為麻煩，所以更要盡早掌握。如能掌握她的跳躍軌跡，便能控掣戰局，更能令對手無所適從。拳腳招方面，她的空中超重擊，是向斜下方插下去的，但因為她跳得高，所以在空戰中十分有利，故十分常用。她的遠距離站立重拳、遠距離站立輕拳及遠距離站立輕腳的攻擊範圍都十分遠，用以封位一流。至於她的遠距離站立重腳，是會先跳起才出腳，距離遠(因她會向前移動少許)，而且更可避開對手的掃腳。理想的戰法，是先發制人，用拳腳招或近身重拳→PSYCHO BALL ATTACK來封對手位；要守的話，就要先拉遠距離，再不停用PSYCHO BALL ATTACK作牽制攻擊，如對手用跳過來，若其落點夠近，就用PSYCHO SWORD對空，若其落點不夠近，就用∨PSYCHO REFLECTOR來「歡迎」佢。補充一點，她是有空中投及三角跳的。另外，她和椎拳崇及鎮元齋一樣，是有援護攻擊的。


■以三角跳令自己失踪

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→ (a) PSYCHO SWORD(近身) (b) PSYCHO BALL ATTACK (c) ∨PYSCHO REFLECTOR→SHINNING CRYSTAL BIT/ PSYCHO SWORD (d) PSYCHO TELEPORT閃至對手身後→PSYCHO SWORD (e) SHINNING CRYSTAL BIT
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→(a) PSYCHO BALL ATTACK (b) 重∨PYSCHO REFLECTOR (c) 輕PSYCHO TELEPORT→PSYCHO SWORD
(3) 跳前重拳→(a) PHOENIX ARROW(MAX 11 HITS) (b) 空中SHINNING CRYSTAL BIT(2 HITS) (c) 站立或蹲下重拳→PSYCHO BALL ATTACK
(4) 近身站立重拳→重PSYCHO SWORD(7 HITS)
(5) (近身，對手在版邊)輕∨PYSCHO REFLECTOR→蹲下輕拳(5 HITS)
(6) 重PHOENIX ARROW→ (a) 輕∨PYSCHO REFLECTOR→PSYCHO SWORD (b) SHINNING CRYSTAL BIT→PSYCHO SWORD

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1(a)～(c)及戰法1(e)便生效。戰法1(a)～(c)及戰法1(e)能截了對手的攻擊，並擊中對手。而戰法2(a)～(c)會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。至於戰法1(e)，則是先用PSYCHO TELEPORT閃到見到你衝過去也沒反應的對手背面，引其出招，然後用PSYCHO SWORD截擊。另外，戰法3(a)及戰法(4)都是雅典娜的基本連招。而戰法3(b)，是一招幾難出，但攻擊力不算大的連招(因為雅典娜的超必不夠強)。如要成功使出的話，第一擊一定要早點出才行，否則就會變成戰法3(a)了。但戰法3(c)卻不是連招，只是用以封位及牽制對手的招式。至於戰法(5)，則是一招幾無聊的「連招」(攻擊力又唔大)。但奇怪在，除了蹲下輕拳外，是沒有其它方法可以追打站在版邊而又在近身中了輕∨PYSCHO REFLECTOR的對手的。最後的戰法6(a)～(b)，很明顯是用以屈對手體力的招式。對手在擋完PHOENIX ARROW之後再擋∨PYSCHO REFLECTOR或SHINNING CRYSTAL BIT，會比中招更難受。有時候，心急的人們會在擋完PHOENIX ARROW後便反擊，這會使他們中了之後的∨PYSCHO REFLECTOR或SHINNING CRYSTAL BIT。至於後接的PSYCHO SWORD，則是用作「補鑊」用。





■難出，但攻擊力有返咁上下的連招

招式分析：

PSYCHO BALL ATTACK：遠距離飛行道具，即俗稱「波」。出招不算快，但收招就幾慢。好處是此招可到版尾，可作牽制攻擊。攻擊力：(輕)近距離14；遠距離11/ (重)近距離19; 遠距離13

PHOENIX ARROW：空中必殺技。雅典娜會在空中化為一個光球，再向斜下方(輕的約30°，重的約45°)滾下去。因HIT數多，故用以屈對手體力也不錯，亦可利用出招時的滯空時間來避過對手的對空招。輕的在着地後便收招；而重的則會在着地時撐多對手一腳，是為FINISH。輕的MAX 7 HITS；重MAX 9＋1 HITS，中了FINISH的一擊便會倒地。。攻擊力：(輕)12(以後半數)/ (重)10(以後半數); FINISH 11

PSYCHO SWORD：對空招，即所謂「昇」。出招時，雅典娜會先蹲下(此時已出招)才昇天，故如在近身使出，是可令傑斯的上段觸身投及香澄的滅身無投失效(此兩招反不到下段必殺技)。輕的會昇起約大半個畫面；重的則會向斜上方昇約一個畫面，故亦可作封位用。而此招亦可在空使出，是在空中戰中作「奇襲」用的招式。輕的MAX 5 HITS; 重MAX 6 HITS，中者會倒地。攻擊力：(輕&重)每HIT 4

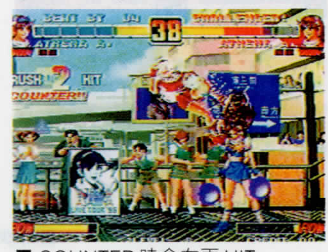
∨PSYCHO REFLECTOR：與KOF'94及KOF'95時一樣，是一招可將對手的飛行道具反彈回去的招式，而本身亦有攻擊力。但今次出招不像以前那麼快，而且今集也不是有很多人物有遠距離飛行道具，故多用作突擊用途。攻擊力不算大，但出招時，雅典娜會彈一彈(重的會彈前兩個身位)才出招，可避過對手掃腳。如出得準的話，可作對空用。而HIT數也算多，故亦會用以屈對手體力。輕的MAX 4 HITS; 重MAX 7 HITS，中者會倒地。攻擊力：(輕)13(以後半數)/ (重)15(以後半數)

PSYCHO TELEPORT：「瞬間移動」技，本身並無攻擊力。出招時，雅典娜會先「舉手示意」，然後再向前衝(輕的半個畫面、重的一個畫面)。在前衝時，更會有幾個雅典娜殘像出現，令大家一齊

眼花。但前衝時不是無敵狀態(即不能「透嘢」)，而對手亦可打中走在最前方的雅典娜(「真身」)，故都不太好用。最好的用法，是用於拉近雙方的距離，又或不停地RAMDOM使出(即時輕時重，閃到對手背後又閃返轉頭)，能令對手(甚至自己)無所適從。


■一個畫面，好多個雅典娜

SHINNING CRYSTAL BIT：攻擊力不大的超必殺技，出招時閃光的一瞬無敵。奇妙在MAX時的攻擊力竟比平時為弱。招式上與KOF'94及KOF'95時沒太大分別，仍是用幾粒會圍住自己作「公轉」的小丸子圍住自己，非常自閉。但因今集的小丸子非常稀疏(空隙可以大到放得入一個霸王翔吼拳)，而攻擊判亦是以那些小丸子作準，故好易在出招後被對手擊中，但對手冇事。最好的用法，是在對手跳到你頭頂攻擊時才使出，用閃光時的無敵時間來透完打，更可做成2 HITS(COUNTER)，更可在對手於版邊倒後在其近身出定等佢起身並讓其死擋，屈其體力。另外，有一點要留意的是：出招的指令是←→↘↓↙←+A/ C，最好在出招前先將控掣桿「回中」，然後才輸入指令，這便會比較易使出(因若你出招前一直拉住←，然後才輸入→↘↓↙←+A/ C，你有九成機會出到PSYCHO BALL ATTACK，如在空中，會有九成出咗PHOENIX ARROW)。又或可用←↙↓↘→↘↓↙←+A/ C來替原來的指令。另一方面，你亦要確定你輸入的指令正確，及要在完全輸入指令後才按掣，這亦會增加成功率的。攻擊力：32(以後半數)/ (MAX時)30(以後半數)


■ COUNTER時會有兩 HIT

CRYSTAL SHOOTER：SHINNING CRYSTAL BIT的第二段。雅典娜會將那些小丸子集合在自己舉起的手指尖，成為一個光球，然後向前丟出去(用C掣出的話，那光球會向前直飛約半個畫面，然後突然向斜上方飛去，用以「陰」那些想「跳波」的對手)。出招時，可按住A或C掣不放來延遲出招時間，即所謂「儲」。在儲的間內，在舉起的手以下的地方是可任對手打的。可用此招來「打爆」對手的飛行道具，又或在對手跳過來時立即儲招，利用那光球對空(但攻擊範圍不大)。攻擊力：近距離32；遠距離28/ (MAX時)近距離34；遠距離28

空中SHINNING CRYSTAL BIT：在空中使出的SHINNING CRYSTAL BIT，出招時閃光的一瞬亦是無敵。MAX時的攻擊力竟也比平時為弱。最好的用法，是在跳到對手那兒，並在着地前使出，用以截擊想出招的對手；又或在自己贏體力，而又差不多TIME OVER時用大三角跳跳到畫面外使出來「揼波鐘」。攻擊力：36(以後半數)/ (MAX時)35(以後半數)

空中CRYSTAL SHOOTER：空中SHINNING CRYSTAL BIT的第二段，MAX時的攻擊力竟不及平時。雅典娜會將那些小丸子集合在自己舉起的手指尖，然後向斜下方(約45°)丟出去。出招時，可按住A或C掣不放來延遲出招時間，即所謂「儲」。在儲的間內，舉起的手以下的地方是可任對手打的。最好的用法，是在自己贏體力，而又差不多TIME OVER時用大三角跳跳到畫面外使出(仲要儲住不放)來「勁揼波鐘」。攻擊力：近距離40；遠距離28/ (MAX時)近距離37；遠距離29

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳/ 空中重腳或空中超重擊來打昇，其中以後者效果較好。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的。但要注意的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。當然，你亦可利用PHOENIX ARROW的滯空時間來「避完打」，又可用空中SHINNING CRYSTAL BIT來「透完打」，更加可以用空中投來丟那昇(不過難度幾高)，對對手做成極大(心理)打擊。。


■ 用空中SHINNING CRYSTAL BIT透昇

對突進技

要對付突進技，可用PSYCHO BALL ATTACK或↙PSYCHO REFLECTOR來截擊，但只限相方相距甚遠兼你要「出得切」，故危險性較高。亦可用PSYCHO SWORD截擊，但只限中距離，所以危險性亦高。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊(千萬不要用PSYCHO TELEPORT，因你不但不能閃至對手身後，更會慘被對手擊中)。

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊或重拳作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起(垂直跳或斜跳)時立即用重拳/ 垂直跳重腳/ 空中投或空中超重擊截擊，其中以前二者的效果較好。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用PSYCHO SWORD或↙PSYCHO REFLECTOR來「歡迎」對手(要視乎對手的落點：如對手的落點在自己的近身處就用PSYCHO SWORD；如對手的落點在中至遠距離便用↙PSYCHO REFLECTOR)，或跳起用空中投。當然，亦可用垂直跳或跳前超重擊/ 跳前重拳/ 垂直跳重腳與之硬拼。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可直接跳過去攻擊。若對手會昇的便打鬼佢個昇。又或可利用PHOENIX ARROW的滯空時間來「避完打」，又可用空中SHINNING CRYSTAL BIT來「透完打」，更加可以用空中投來丟那昇。若不想跳過去，可用PSYCHO BALL ATTACK與他鬥波，仲要鬥鬥下突然出個↙PSYCHO REFLECTOR來反彈佢個，「陰」返佢轉頭。當然，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物：

坂崎獠

人用的坂崎獠，在進攻方面，多會採用跳前超重擊/ 重腳/ 重拳→蹲下重拳→虎煌拳這招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/ 跳前重拳/ PSYCHO SWORD/ ↙PSYCHO REFLECTOR(但距離要較遠，而且要早出)或空中投其中一招(其中以前三招較好)。總之，不能讓他跳到過來。另外，人用的坂崎獠，也好喜歡將你埋版邊，再用虎煌拳→猛虎雷神剛→虎煌拳→猛虎雷……來屈你。要對付言種戰法，可在對手出虎煌或猛雷神剛時用PSYCHO SWORD截擊，又可在擋完猛虎雷神剛後立即用蹲下重腳掃跌他。如認為這反擊方法不夠強，可在對手出招時用GUARD CANCEL前緊急迴避滾到他背面打佢背脊。在防守方面，坂崎獠多數會用出虎砲來對空。所以可在跳過去時用空中超重擊/ 空中重拳/ 空中重腳來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你更傷的，又可用空中投來丟那昇。至於若對使出龍虎亂舞→龍虎亂舞→龍虎亂舞→龍虎亂……這招的話，那便可在他出完再出時立即用站立超重擊將他轟走，又或一直死擋，由得他死撞(因為擋了龍虎亂舞是不會扣去任何體力的)。




■ 用GUARD CANCEL前緊急迴避滾去佢後面反擊

攻擊力不弱的女孩

坂崎百合

對戰攻略

人物特點：

速度快(27人中排第3，女角中排第2)，所以可用快攻。拳腳招方面，以遠距離站立輕腳/ 遠距離站立重拳及遠距離站立重腳這三隻很長的一拳兩腳較好用，用以「陰」人及封位為很不錯。她的站立超重擊，是一把兜向對手那兒，攻擊範圍不算遠，但可對空。她的蹲下重拳可防空，是十分之好用的對空技。她又有空中投，而且有效範圍也很遠，所以在空中戰中十分有利。她的必殺技，攻擊範圍都較遠。故理想的戰法，就是與對手作中距離戰，並不停地用站立拳腳或必殺技(如虎煌拳)封位，控制戰局。她和坂崎獠及ROBERT GARCIA一樣，是有援護攻擊的。


■站立重擊又可對空

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→
- (a) 虎煌拳
- (b) 百合超上勾拳(近身)
- (c) 百合超拳
- (d) 百合超回轉踢
- (e) 雷煌拳
- (f) 飛燕鳳凰腳
- (g) 百烈掌打移動投
- (h) 百合掌打指令投

(2) 前衝向對手→後緊急迴避→
- (a) 雷煌拳
- (b) 百合超拳
- (c) 百烈掌打移動投
- (d) 虎煌拳
- (e) 百合超上勾拳
- (f) 霸王翔吼拳
- (g) 飛燕鳳凰腳

(3) 跳前重拳/ 重腳→站立重拳/ 輕腳→輕百合超回轉踢/ 百烈掌打指令投/ 百烈掌打移動投(3 HITS)

(4) 跳前重拳→站立重拳→重百合超上勾拳→DOUBLE百合超上勾拳(5 HITS)

(5) 重百合超回轉踢→輕百合超回轉踢(MAX 3 HITS)㊟對ANDY、坂崎獠、百合、LEONA、雅典娜、椎拳崇、鎮元齋、蔡寶奇、香澄、不知火舞、KING及八神庵無效

(6) 飛燕鳳凰腳→飛燕鳳凰腳→飛燕鳳凰腳→飛燕鳳……(用2P位，自己「見紅」，對手用坂崎獠或大門五郎，並一直向版邊不停前衝)跳過對手→大家一齊前衝→(對手不停前衝)貼身時出飛燕鳳凰腳→貼身時出飛燕鳳凰腳→貼身時出飛燕鳳凰腳→貼身時出……㊟此乃BUG

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1(a)～(g)便生效。戰法1(a)～(g)能產生截擊作用。而戰法2(a)～(g)則會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。至於戰法1(h)，就是用來對付那些「死擋派」的戰法。至於戰法(3)，則是三招十分常用的連招。而戰法(4)，卻是一招幾難出但攻擊力強的連招(難度在百合超上勾拳駁DOUBLE百合超上勾拳)。至於戰法(5)，是一招難出(要重百合超回轉踢下降時擊中對手的正上方才可駁輕百合超回轉踢)但攻擊卻不算大的連招，而且又不是對人人有效，得閒可用來娛賓。最後的戰法(6)，並不是什麼連招，而是BUG乙隻：一定要坐2P位用百合，對手一定要是坂崎獠或大門五郎；當自己「見紅」後，對手便向前不停衝(衝到版尾仍繼續前衝)；然後跳過對手，再向對手前衝的方向前衝；到大家都在版邊前衝時，便在貼身出飛燕鳳凰腳(↓↘→↓↙←＋B/ D)，那對手便會在中幾下後(坂崎獠中3下、大門五郎中2下)保持中招動作(即「唔郁得」)，只要不停在貼身出飛燕鳳凰腳，便可幾HIT幾HIT的累積HIT數，直至TIME OVER。留意的是 若在TIME OVER前不解除對手的「唔郁得狀態」，那便會「HANG機」的。如要解除這種狀態，可用任何方法(除了在貼身狀態下出飛燕鳳凰腳)打對手，那便能解除的了。


■此乃BUG乙隻，並非什麼特別效果




■奇妙的連招

招式分析：

虎煌拳：可算是遠程飛行道具。出招時，百合會先行前一步才伸直隻手放波，有效範圍約兩個身位；重的則會先行前兩步才出招，有效範圍約半個畫面。出招出得不算快，但勝在距離遠，可用以「陰」對手及封位用，中者會倒地。缺點是若距離太近的話，是打不中對手的。攻擊力：(輕)14；(重)18


■對手站在這個位置，虎煌拳是打不到的

百合超上勾拳(空牙)：對空必殺技，即所謂「昇」。出招時，百合會行前一步才昇，有效範圍約兩個畫面；重的則會行前約半個畫面才昇，有約範圍約四分三個畫面。MAX 2 HITS(輕&重)，但如對手站着中招，若不中足兩HIT，受害者是不會倒地的。攻擊力：(輕)12/ (重)15(以後半數)

DOUBLE百合超上勾拳(裏空牙)：百合超上勾拳的追加攻擊，但行難成功(時間掌握要很準)。百合會昇完再昇，MAX 2 HIT。正因百合會昇完再昇，所以多會用作「陰」對手用(對手擋完重百合超上勾拳後想反擊，便用DOUBLE百合超上勾拳來截擊)。攻擊力：(輕&重)15(以後半數)

雷煌拳：與以往(KOF'94&KOF'95)的不同，今集百合不會垂直跳起丟個波落地，而是會斜跳向對手(一出招便有攻擊力)再「奄」落去。輕的有效範圍約半個畫面，重的則約四分三個畫面。常用的方法，是在對手放波時使出，跳波打人。中者會倒地。攻擊力：(輕)19/ (重)21

百烈掌打指令投：百合的指令投。百合會捉住對手，再狂掌摑對方約10下。攻擊力弱，而且好易出錯，變成百合超拳。好處是對手不能使用投擲迴避。攻擊力：每HIT 2

百烈掌打移動投：會向前衝的百烈掌打指令投，有效範圍約四分三個畫面。百合會衝過去捉住對手，再狂掌摑對方約10下。攻擊

力弱，而且好易出錯，變成百合超拳。好處是可用以對空（不過要跳過來的對手不出招或「出早咗」）。攻擊力：每HIT 2


■百合超拳可透嘢

百合超拳（飛燕疾風拳）：百合的新必殺技。動作很似TERRY的BURNING KNUCKLE。百合會先轉身，再伸直隻手飛插向對手（輕的有效範圍約半個畫面，重的約一個畫面）。轉身轉得慢，但此時可「透嘢」；前衝時速度快，可用以截擊或突襲用。中者會倒地。攻擊力：（輕）16/（重）19

百合超回轉踢（飛燕旋風腳）：百合的另一招新必殺技。百合會伸出一隻腳並不停旋轉，再以拋物線的軌跡拋向對手，可用以截擊想跳過來進攻的對手。輕的起跳角度約30°，共2 HITS，有效範圍約四分三個畫面；重的起跳角度約45°，有效範圍約一個畫面。中者會彈開倒地。攻擊力：（輕）每HIT15/（重）18（以後半數）

霸王翔吼拳：超必殺技。出招之快可算是龍虎隊之冠，故多在「見紅」時使出霸王翔吼拳連發來牽制對手，或在飛燕鳳凰腳連發時突然使出來「陰」對手。奇怪在平時遠距離的攻擊力比近距離為大，而MAX時遠距離的攻擊力卻出奇地弱。攻擊力：近距離30；遠距離34/（MAX時）近距離34；遠距離14

飛燕鳳凰腳：百合的另一招超必殺技，又名「人體按摩」或「上樓梯」。出招時閃光的一瞬無敵。「輕」的（輸入指令後按B掣）會前衝約四分三個畫面，共15 HITS；「重」的則會向前衝約一個畫面，百合會踩足27下，再以雷煌拳「耷」多對手一嘢，合共28 HITS。常用的戰法，是在「見紅」時不停出霸王翔吼拳，當對手跳波過來時（只有大跳才能跳過霸王翔吼拳）用飛燕鳳凰腳「透完打」。攻擊力：每HIT 3/（MAX時）連打中每HIT 2；FINISH 22

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳/空中重腳或空中超重擊來打昇，或用空中投來丟那昇。其中以前三者的成功率較高，而且較好用（因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的）。空中投最難，但對對手的心理打擊最大。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技

要對付突進技，可用百合超拳或飛燕鳳凰腳這兩招來「透完打」，或用百合超回轉踢或百合超上勾拳來截擊。當然，亦可用百烈掌打指令投來打佢（但危險性較高）。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊及空中重拳/空中重腳作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用輕腳/輕拳或超重擊截擊。亦可用空中投這可怕的招式對空。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用百合超上勾拳/百合超回轉踢或蹲下重拳來對空。當然，亦可用垂直跳或跳前超重擊與之硬拼。又可用空中投，或用百烈掌打移動投來「迎接」對手。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可用雷煌拳來跳波打人，又或保持近身戰，廢了他們的「放波功能」，並可不停用站立重腳/站立重拳或站立輕腳來封位，使之動彈不得。又可在遠距離用霸王翔吼拳來「消波打人」。


■雷煌拳跳波打人

比較難對付的人物：

陳國漢

人用的「波波」基本上沒有招式可言，多是用重拳重腳或超重擊與你鬥轟。所以最好的戰法，就是在一開始時盡快搶攻，然後反攻為守。可用戰法（3），（4）及（5）來進攻，這可令對手難以反擊。如果他跳過來便用百合超上勾拳/垂直跳或斜跳重拳重腳/蹲下重拳/百合超回轉踢/空中投來對空（以前三者較好）。若對手使出鐵球大回轉迫過來，便一直拉遠距離，別讓他埋身（因擋了鐵球大回轉會被扣去很多體力，而對手很多時會在收招時使出大破壞投）。總之，當自己的體力多過對手時便保持距離死擋，便可穩操勝券。若慘被打至「見紅」，便立即拉遠距離，再用霸王翔吼拳連發來對付他，他是好難跳過來的。





■波波好難跳過「霸王翔吼拳連發陣」

八神庵

有波有昇，是很難對付的人物。如他拉遠距離，再不停出驅闇炎的話，那你一是可以跳過去出超重擊或跳前重拳/重腳，與他的焚鬼炎鬥轟；又或跳過去時用空中投來丟那昇。也可在他出驅闇炎時用百合超拳，出其不意地先透地火，再用直拳插佢個口（但出招「透嘢」時間要好好掌握）；又可在他出驅闇炎時用雷煌拳，先跳地火，再「耷」其頭。若他在近身時突然出琴月陰，便立即用輕拳截了他，免得被他用連出琴月陰連來屈你。若你跳過去時他出焚鬼炎來對空，那便用超重擊或空中重拳/重腳來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你「傷」的；亦可用空中投來丟那昇，對其做成極大的心理打擊。。但有一點要絕對提防的是，別讓他埋身，因為若給他埋身的話，他有機會出屑風→重拳→葵花（3段）或（佢喺版邊）屑風→重拳→葵花（2段）→站立重拳→（你着地時）屑風→重拳→葵花（3段）又或屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑……這幾招用以返本的連招，所以一定要小心提防。

CLARK

人用的CLARK，最常用的戰法，多是用跳前超重擊→SUPER ARGENTINE BACKBREAKER→FLASHER ELBOW或前衝→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW這兩招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/垂直跳重拳/垂直跳重腳/蹲下重拳/百合超上勾拳/百合超回轉踢或空中投對空。如他衝過來，可用站立或蹲下輕拳。總之，不能讓他過到來。在你攻過去時，可用戰法（3），（4）及（5）。如被打DOWN，記得立即用DOWN迴避（着地時A＋B），因人用的CLARK多會在打DOWN對手後站在對手面前，再在對手起身時立即垂直小跳，若對手想反擊便立即用超重擊截；若對手不動便在着地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW。如不幸被打DOWN而你又沒有用DOWN迴避，那便在對手在你面前垂直小跳時立即用前急緊迴避來滾走，別讓他有機可乘。如他在你面前使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D（投技）或連按輕拳來截了他的指令投。另外，在被打至「見紅」時，便立即拉遠距離，再使出霸王翔吼拳連發，在他跳波過來時用飛燕鳳凰腳來「透完打」。





■一起身就滾去佢後面，別讓他有機可乘



看地形做人的戰略RPG

RIGLORD SAGA 2



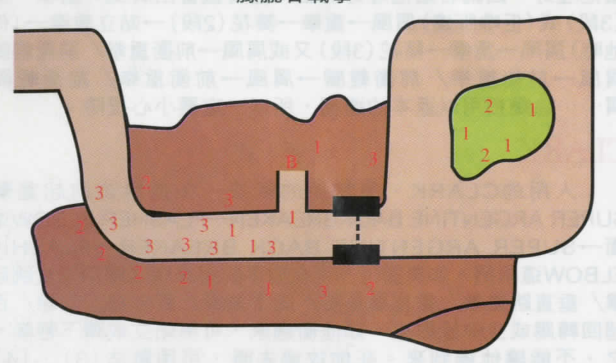
高潮迭起的故事 再加上緊張的戰鬥場面

追加上回漏版及道歉啟事

上期由於筆者的訓練未到家，結果令到今期才能補回遊戲中的一個重要版面，如有讀者因此事而帶來不便或心感不快，本人在此深表致歉。

此段故事是在上回所介紹的星陸閣戰役後及結果洞戰役之前的兩場大規模戰鬥。故事是他們在五常之村及加梅爾村中得知，在五常之村的正南方，有一處長年被煙霧濃罩着的地方，聽說那裡住的人都使用大炮等作為武器，而且又與卡達魯軍作對，可能會有人加入隊中幫忙對付卡達魯軍。於是美悠們便決定要到那裡一趟，出了村外，果然不出他們所料，有一個經常被濃霧迷罩着的山谷和森林，於是她們便一起進去，那個谷名叫朦朧谷（おぼろ谷），在這條山谷通道中竟然發現了卡達魯軍的綜影，接着，他們又展開了一場戰鬥。

朦朧谷戰事



攻略重點

這版可說是與前兩期所提到的各版中較為難玩的一版，那些忍頭經常使用山嵐及鋼鬼用長拳攻擊，造成極大傷害，但這些還不算。最麻煩的是在山崖上的弓兵，那些弓兵無論用任何的普通攻擊也不能擊到他們，而打倒他們的方法就是要利用美悠及薺菜的特殊魔法，地形上升或地形下降（アースモール、ルースモーア），當改變地形之後，那些弓兵便會自動由山崖滑下，並且可以「一招了」。當攻至接近斜路時，這版的BOSS，美芝達瑪便會走來向隊伍的攻擊，由於她也是忍者，通常會使用爆烈斬及一直列的攻擊，而擊倒她的方法就是圍着她的四邊再攻擊，當擊倒了她之後，便會獲得荒魂之寶劍（荒魂の宝剣），還有所有的敵人均會全部消失，之後便可利用美悠或加梅爾會飛的能力去取放在孤島上的寶箱。美悠們在上路的同時，發覺山崖邊有塊石板，而對岸的那裡又有一塊石板，只要其中一人去調查石板旁的石柱，那兩塊石板之間便會突然出現一排像樓梯般的通道，於是大伙們便過了對岸，並行進樹林旁的小徑，便算完成了這版。





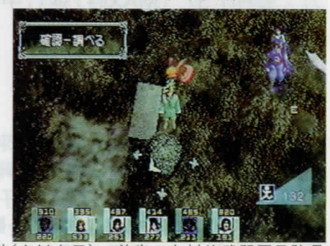
本版出現的敵人

1.鋼鬼　2.弓兵　3.忍頭　B.美芝達瑪（ミズタマ）

本版可取得之道具

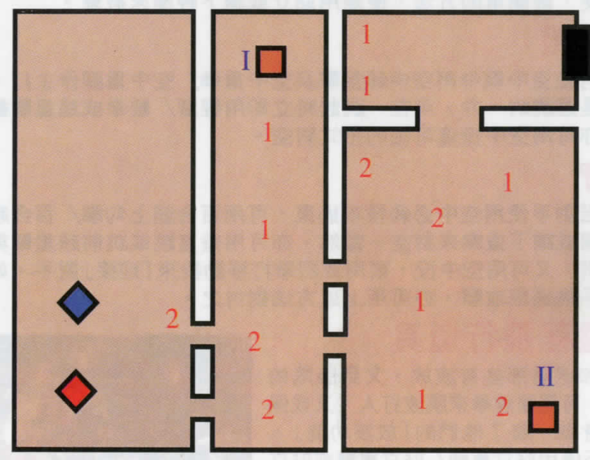
I.神仙之玉（神仙の玉）　II.荒魂之寶劍（打倒BOSS後才可取得）





過了朦朧谷後再向東行便進入古利加肋村（クリカラ），首先，在村的武器屋及防具屋為各同伴加強裝備，然後在村中收集情報，後來，他們在村的中央找到一位正在拿着一個大水桶的小女孩，看來很辛苦似的，於是便上前查問，後來得知這位小女孩要拿這些水到村附近的貨倉，而那個貨倉是製造火炮兵器的地方，由於很容易有火災，所以要經常運水到貨倉的大水桶。美悠見這位小女孩拿得這麼辛苦，於是便決定幫她拿這些水到那個貨倉。當出了村後，便會看見村的左上方就是那個貨倉，將水運到了貨倉內的大水桶後，再回到村，女孩見他們這麼好心。於是便想請他們進屋坐坐。可是，突然一聲巨響，便發覺貨倉那裡火光紅紅，接着，美悠等人便決定到那裡去救人，他們一進入火場，便看到一位能用火炮攻擊的人，那人名叫達達拉（タタラ），他說這場火是卡達魯軍放的，並且叫美悠們盡快到貨倉的大水桶處，並且破壞它來救熄那些火。

古利加肋貨倉火藥工場之戰



攻略重點

這一點與上一期提到的過橋戰事差不多，主要是與時間競賽，這版的火勢是會每一個TURN向火藥庫推進，如果限時前不能破壞水桶並救熄這場火的話，那便大件事了。這版最要留意的敵人就是那些自爆機械人「爆彈君」，它們不但防禦力高，而且當走近自軍作自爆攻擊的時候，攻擊力也非常厲害，故此，對付它們最好使用遠程攻擊。還

有，在過了第一道閘門後，第二道閘門要調查兩次才可以開啟的，所以最好可以用兩個角色連續去調查，這可以省下一個TURN。最後有一重要一點要是的，就是這版是不可以「退卻」的，否則，往後的故事便會少了達達拉這位同伴。





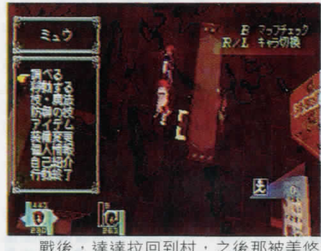


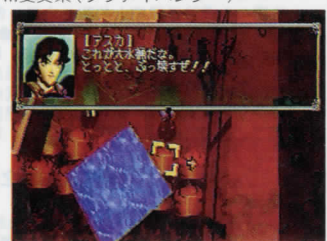
本版出現的敵人

1.爆彈君　　2.女忍者

可取得的道具

I.神聖皮手套（ホーリーグローブ）　II.雙支架（ツヴァイハンダー）



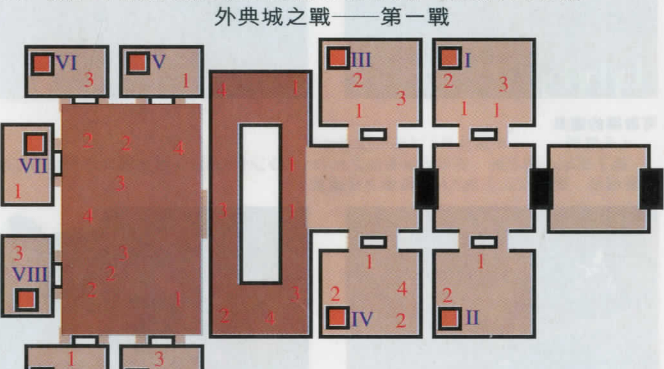


戰後，達達拉回到村，之後那被美悠幫忙的女孩便走過來，原來那女孩是達達拉的妹。經過一輪談論後，達達拉得知美悠她們也是為了打倒卡達魯軍而戰的，於是便加入美悠的隊伍，在武器屋及防具屋後，便經過朦朧谷及結異洞到山鯛大陸的另一半。

上回提要

上次説到美悠她們經過了結異洞後到達了山鯛大陸的另一半，在洞的附近他們見到了一座城，其實那是山鯛大陸卡達魯軍的司令部，原本美悠想衝入去，但其他人認為自軍的戰鬥力不足，不要貿貿然衝入去，於是大伙們便決定先到附近的港口鎮干潟（ヒガタ），裝備一下然後才攻進卡達魯軍的山鯛大陸司令部，外典城（ゲテン城）。

外典城之戰——第一戰



攻略重點

今版首次出場的新敵人：重步兵及上級魔導士，兩者均具有強大的攻擊力，而重步兵更會使用反擊防禦術，故此最好以魔法攻擊他們；而那些魔導士及弓兵則用可遠距離攻擊的人物對付。這版不能操之過急，要逐步進逼地進攻，將一些防禦力較高的人物放在前線。最後要提一點，就是無論如何，一定要打剩一隻敵人，然後使其他同伴去全取所有的寶物後才殘殺最後一隻敵人。





本版出現的敵人

1. 重步兵　　2.上忍　　3.弓兵　　4.上級魔導士

可取得的道具

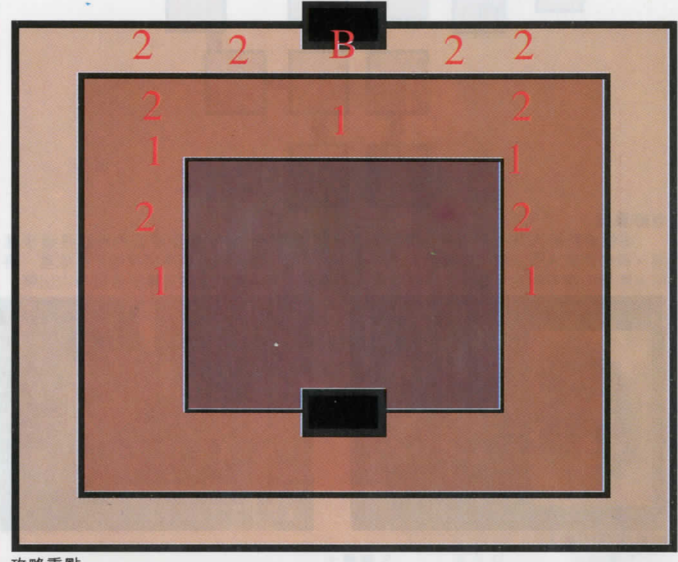
I.餓鬼玉（註：這道具會便全隊人在下一個TURN扣100HP的）
II.冰防禦裝置（アイスガード）　III.魔導的帽（魔導の帽子）
IV.虎之爪（虎の爪）　V.甘露（アムリタ）
VI.神力水（マナの水）　VI.元氣藥（元気の薬）
VIII.酒「殺龍」（酒「竜殺し」）　IX.醃石（漬物石）
X.防護手套（ガントレット）





將最後的一隻敵人打倒之後，在版面的上方便會突然會出了一條通道，上去之後，便會見到卡達魯軍的其中一位主將，加魯撒特（ガリザード），經道與美悠的一輪對罵戰後，第二場戰鬥便立即開始。

外典城之戰——第二戰



攻略重點

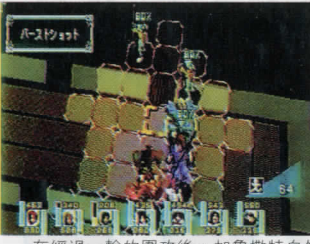
首先是失將站在在兩旁的上級魔導士及弓兵消滅，然後再全體集合一起引加魯撒特下來，當然，最好將加梅爾及飛島放在隊的前面，當他下來後，便圍着他攻擊，並且不時叫拉斯迪為隊中同伴補給體力。





本版出現的敵人

1.上級魔導士　　2.弓兵　　B.加魯撒特





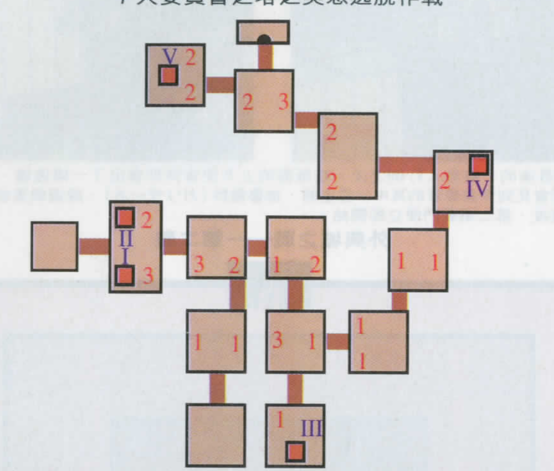
在經過一輪的圍攻後，加魯撒特自知不敵，是便立刻逃跑，美悠們當然不會放過他，美悠們一直追，追到一個空間轉移結界，美悠眼見加魯撒特想利用轉移空間來逃走，於是便飛身撲向並抓着加魯特的腳，豈料那時結界啟動，將二人帶離外典城，接着拉斯迪也進結界內，但他不知怎樣才可啟動這結界。眼見美悠因此而消失，拉斯迪的心裡當然是非常傷心，於是其他人便勸他先回到干潟鎮後再想辦法。各人在回到干潟鎮後再次找到美悠的朋友，地亞理（ディアーネ）。地亞理説到他們收拾了山鯛大陸的卡魯軍，碼頭可以再次使用。但後來發覺美悠不在，便問拉斯迪究竟發生了什麼事，他於是一五一十的説出，地亞理聽到了之後，便決定幫助他們，利用最近的飛翔船，帶拉斯迪等人到遙遠卡達魯大陸（カダール）去。

至於被帶到卡達魯大陸，關在7人員會之塔監牢內的美悠……

被關在監牢的美悠自知這樣的情況下暫時無計可施，而加魯撒特説明天就會公開處決美悠。而和美悠關在一起的女子正在自言自語，後來美悠和加魯撒特的罵戰完了後，又到那女子和加魯撒特對罵，加魯撒特走了後，二人便開始交談，那位女子名叫安就（アンジュ），是亞妮古特利亞大圖書館（アレクトリア）館長的女，職位是武鬥司書官，她因為反對7人會員會而被關進這　，她説與期死在這裡，倒不如衝出重圍，可能

有機會逃脱，於是安就便使用司書武鬥法去撞開倉門，撞了二三下，果然倉門被撞開了，於是二人便離開監牢。當她們出了監牢出入口後，便發覺往7人委員會之塔出口的通道有很多士兵守衛，可是亦只有這條路可行，於是二人便決定殺出重圍。

7人委員會之塔之美悠逃脱作戰



攻略重點

這版由於敵人眾多，而且自軍只有二人孤軍作戰，所以這版最好的戰法是逐步進逼。首先將敵人引上來，然後再慢慢地將他們擊倒；還有玩者利用這版地形高低差，將敵人吹落山崖殺死他。如果自軍在途中受到損傷，可以先退後休息數回合後再次出擊。



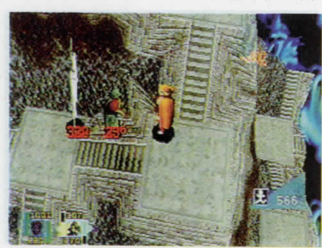
本版出現的敵人

1.重步兵　　2.弓兵　　3.魔導士

可取得的道具

I.魔導的帽　　II.力之護腕（力のこて）　　III.神力水

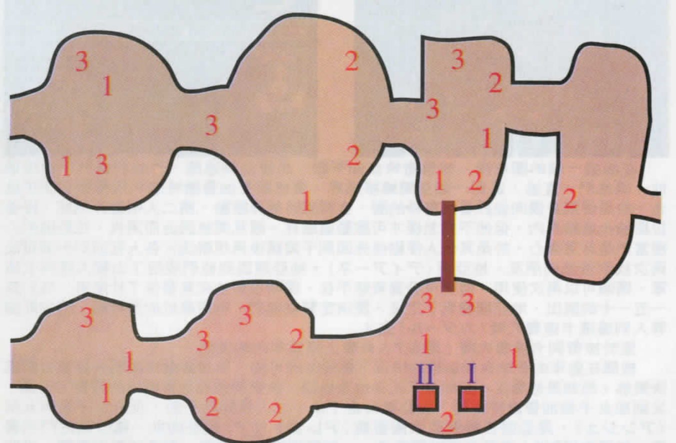
IV.虎之爪　　V.命之藥（命の薬）





當美悠她們逃出了以後，加魯撒特便出現，説走了二人也不會影響7人委員會的計劃。從7人委員會及塔逃出之後便向想着要向港口鎮波波倫（ポポロン）進發，但是，到那裡便必須經過高地山道（ハイランド山道），而最近山道有很多怪物出沒，但為了要到波波倫鎮，怎也管不了，一於與怪物戰鬥。

高地山道之戰——第一戰



攻略重點

這一版有一種新的會飛的敵人叫做齊天大聖，牠們會使用一些貫通式方法攻擊，而且攻擊力也頗高。這版的進攻方法也是和上一版一樣，使用逐步進逼的方法，而這版的目的地是版面的最下方。





本版出現的敵人

1.蜥蜴人（リザード）　　2.蛇人（オピス）　　3.齊天大聖（斉天大聖）

她們二人清除了路線上的敵人之後，便走出了這高地山道，接着再一直向東行便可到達港口鎮波波倫，在進入之前，安就會先離開回到圖書館，之後，美悠進入波波倫鎮，在那裡，美悠再次與拉斯迪們會合，再合成一隊。在鎮裡取得情報後出村，便會發覺安就就在村口等着美悠們，經過一輪談話後，安就便會加入隊伍中。之後，大伙們便往亞妮古特利亞大圖書館去拜訪一下安就的父親，起料談話之間竟弄成父女吵架，之後一氣之下便離開館長室，之後，大伙們便查看一下圖書館的資料，只要查看頭三個書室就足夠了，接着，他們便離開了圖書館，到波波倫鎮裝備好各人之後，便再次向高地山道進發。

高地山道之戰——第二戰

攻略重點

今次可以説是將同一版反轉來玩，由於隊伍已由二人增加至八人，所以戰力是非常可觀的，有否記起在途中有一條枯木，其實這是一道木橋，今次就必須將這條木柱推下，令到各人能過到對岸，過了對岸後再清除路線上的敵人，目的地就是左邊山道的最上方。





可取得的道具

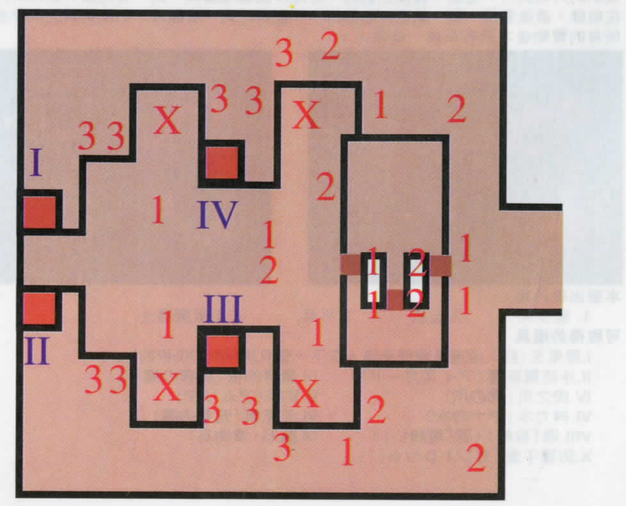
I.天氣藥　　II.黑色弓（ブラックボウ）

過了高地山道之後，便可到達高地之村（ハイランドの町），在這裡買好了裝備及取得情報後，便再次北上向7人委員會之塔進攻。





7人委員會之塔之進攻作戰一

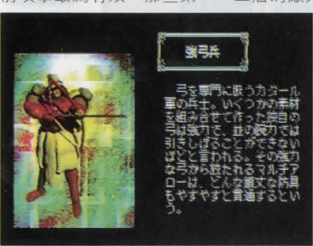






重點攻略

此版出現的敵人全部都是新出的，尤其要注意會使用長距離攻擊且或威力大的強弓兵及樣裝兵，對付他們的最好就是，首先令他們集合成一團，然後用白浪及薺菜的多重箭攻擊最為有效；那些第一、二層的敵人也是用引他們集合一起，然後攻擊他們的方





法。總之，首先要將所有同伴帶到出口處，最前及最後面使用防禦力高的人，然後分批去取樓上的寶箱。還有，這裡共有四處會出現敵人的結界，所以最好能夠盡快上到樓上，在上層進行持久戰總此在下層好。



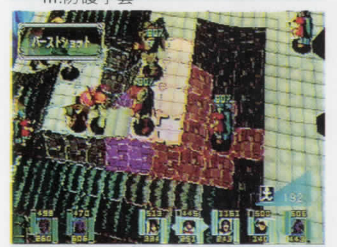


本版出現的敵人

1.巫女(ウィッチ)　2.樣裝兵　3.強弓兵　X.會出現敵人的結界

可取得的道具

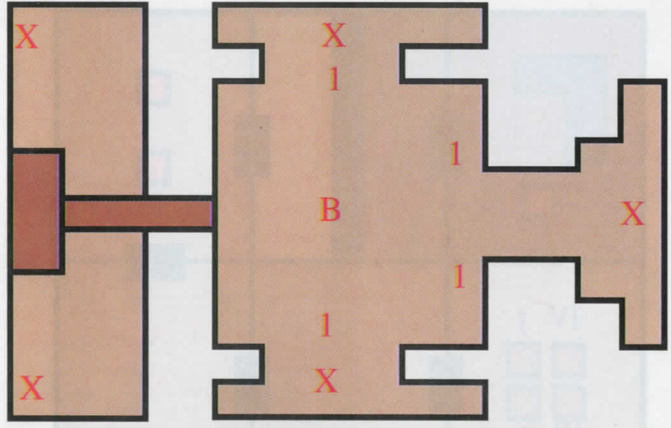
I.等離子防禦裝置(ブラスマガード)　II.光之冠冕(光のティアラ)
III.防護手套　IV.神力結晶(マナの結晶)





過了這版後便到達7人委員會之塔大殿，在那裡，加魯撒特便會在大殿的正中央等待美悠們的到來，經過一輪罵戰後，與加魯撒特的生死存亡戰便隨即開始。

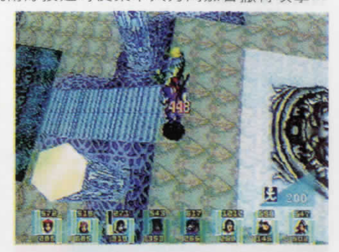
7人委員會之塔之生死存亡戰



攻略重點

本版面是要將加魯撒特打倒，因為今次他是增加力量後才決戰的，所以攻擊力比上次強了很多，因此我們不可以正面去攻他。首先要將自軍全體移動至樓梯上，並且讓2位防禦力高放在最前面，放1位防禦力高的在後面，之後，加魯撒特便會自動走來攻擊，接着，我們便大團人一起作出攻擊，在攻擊的同時，那些親衛隊會自動出現及走來的，下層的大多可不用理會，上層的當有二三隻走近之後就使用大範圍攻擊連同加魯撒特在內一起攻擊。總而言之，當沒有親衛隊接近時便集中火力向加魯撒特攻擊。





本版出現的敵人

1.親衛隊　B.加魯撒特　X.會出現敵人的結界

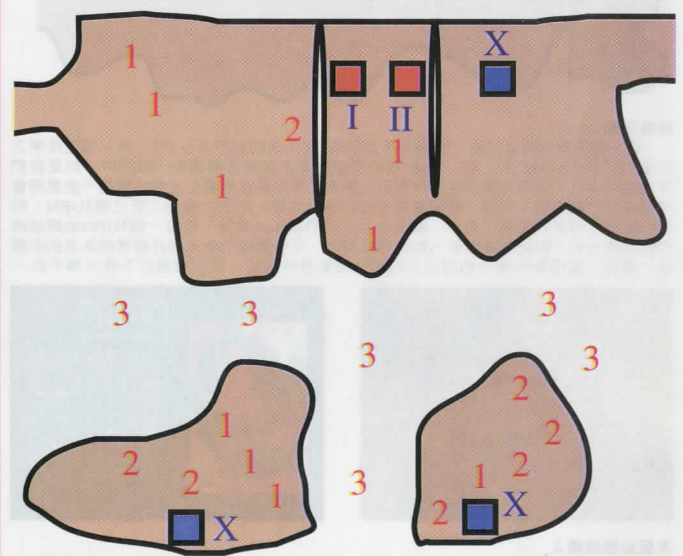




加魯撒特在臨死之前為了不讓美悠們夠使用轉移結界到世界各地，於是便將結界裝置的鎖匙弄壞，並且只說出7人委員會之目的。美悠眼見鎖匙被弄壞，而且聽說7人委員會企圖征服世界的事，心裡非常不安，於是便決定回到波波倫鎮，一入到村便發覺所有的村民均被大達魯軍殘殺，一個也不剩。之後，安就提議先到圖書館的地下書庫去查看一下有關飛行船伊古知(イクニーズ)的資料，於是大伙們便去圖書館，他們一心想着館長能夠幫忙，可惜一到達館長室便發覺他不在，於是在室內四處搜尋，突然在調查書架的時候發現了地下通道，接着便入內查看，在那裡除了得到所要的有關外，還得到弓雷之奧義書及兔之足(雷の奧義書、兎の足)，之後再查看一下有個放置奇特的書架時，便發覺後面有一條秘密通道，於是美悠們便決定入內查看，

原來地下通路內也有怪物佔領着，美悠們當然不會乎軟，要打倒那些怪物。

地下通路之戰



攻略重點

這一版從地形上看來，非不得不使用美悠的龍變化及加梅爾的鳥之精靈，但並不是一要運送同伴過對岸，而是先將附近的齊天大聖及對岸的敵人先打倒，然後飛到對岸有淺藍色的方格上停下，之後再變回人，這樣便可搭起一條橋讓大伙們渡過。至於那些寶物又該怎樣去取，其實在寶物格與出口的地方是有一條小徑可以行過去取寶物的。在這版唯一要注意敵人就只有天會補體力天蓬元帥。





本版出現的敵人

1.天蓬元帥　2.蛇人　3.齊天大聖



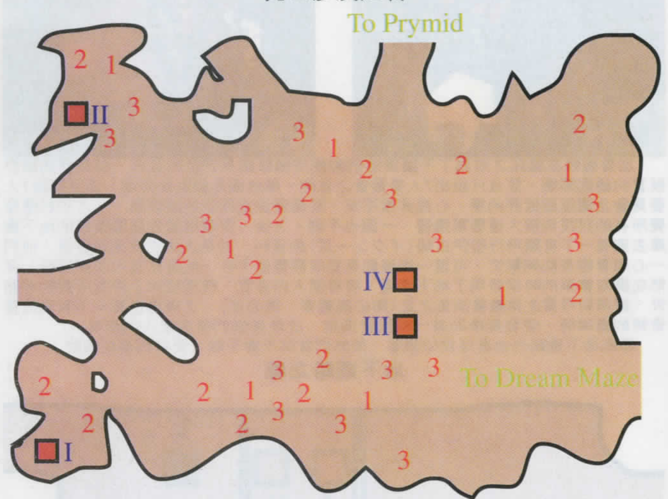
可取得的道具
I.命之藥　　II.力之護腕
特別留意的地方
X.橋掣





過了地下通路後，便會到達一個被稱與世隔絕地方，古娜比狄村（グラビティの），之後在長老家處得知要使飛行船伊古知復活，就必需在大陸中央的沙漠的金字塔內取得魔法球，然後裝嵌在海底神殿的座上才可使飛行船作動。於是大伙們便在古娜比狄裝備好以後，經地下通路到位波波倫南方的死之沙漠（死町の砂漠）。

死亡沙漠之戰



攻略主點
這一版是有兩個出口的，一個是往金字塔（イシスのピラミッド），另一個是往夢之迷宮（ドリームラビリンス），由於我們先想到夢之迷宮去獲得多一位同伴，於是我們便先直向下行。這版有頗多地方是需要注意的，首先是在地圖左上角的寶箱一定要用會飛的同伴才能去取；另外，要留意那些龍的地陷攻擊，地陷之後要二至三個TURN，附近的地方才可再次使用；第三，就是由於大伙們被風沙吹襲，在每一個TURN的開始時均會扣體力的，因此在本版中，如果在移動後，不需要戰鬥的人最好經常用休息的防禦技，還有，當同伴的體力扣得三三四四後便要盡快補給，否則被敵打下便大事不妙。



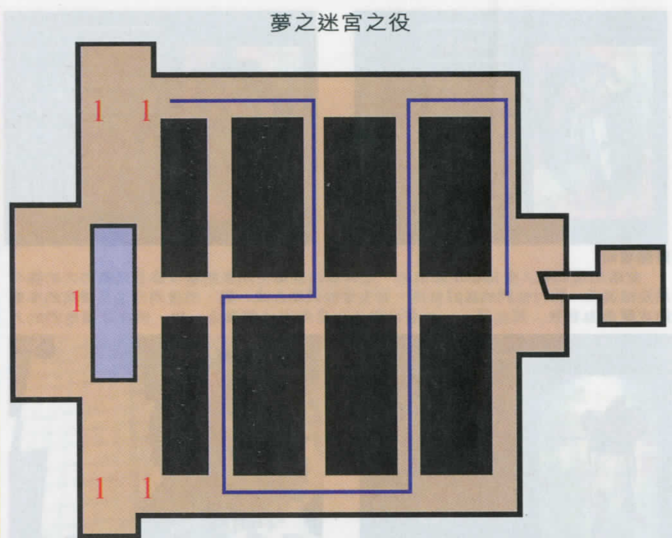


本版出現的敵人
1.地陷蟲（アリジゴク）　　2.龍（ドラゴン）　　3.蜥蜴
可取得之寶物
I.幸運之劍（ラックソード）
II.餓鬼玉
III.天馬之羽毛（天馬の羽根）
IV.紫色法衣（紫の法衣）



出了死亡沙漠以後，便可看到一黑色物體在空中飄浮，那便是夢之迷宮。

夢之迷宮之役



攻略重點
這版敵人雖少，只有五人，但只有一位是真的魔法師和一位真的人，堅（キング），但需要沿着一定的行徑前進，我們已劃在地圖上，還有這一版可以說是運氣的表現，因不知道哪個才是真正的魔法師及堅，所以可說勝利的機會很微。現在只有復述我完勝的狀況給你們聽，首先，我將美悠變成龍，而其他的成員則按兵不動，接要美悠沿着地圖上的路線移動，之後遇到敵人則全部以防禦應付，後來有兩位魔法師從中間的通道走至其他人，於是在這個TURN收拾了其中一個分身，接着在一下個TURN原想收拾另一個分身，豈料那竟然是真正的魔法師，於是就在這亂打亂撞後解放了堅的咒語，並且加入美悠的隊伍中。





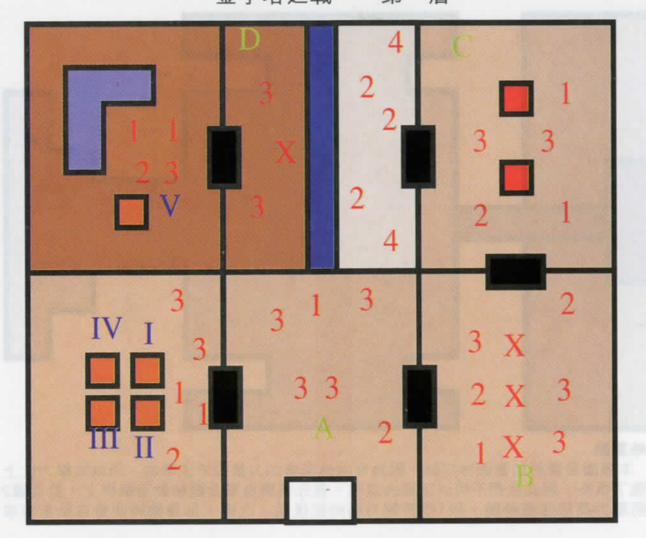
本版出現的敵人
1.魔法師（マジシャン）





打完夢之迷宮後，大伙們便再次途經死亡沙漠到金字塔去。

金字塔之戰——第一層





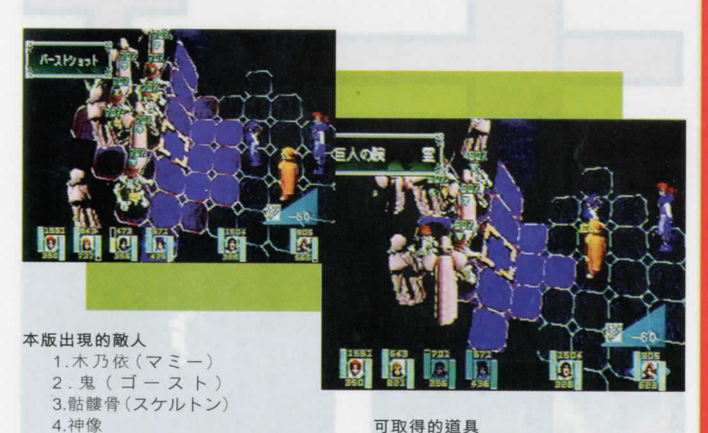






攻略重點

既然叫得做金字塔，當然是機關重重的啦，所以這版也有甚多地方要注意的，A的地域有地陷陷阱，而要進入第二個地域時要開反向的門，即如要進入「右」邊房間的話，要走去「左」邊房間的門調查；還有，最好先在門邊引那些敵人集合在一起，然後才開門作集體攻擊，一口氣打倒他們。進B地域後，就立刻移動到會出現敵人結界的上方，這樣做可以暫時牽制着不會便敵人數目增加得太快，而由B往C的門要調查二至三次才能開啟，B去C的方法也使用剛才提到的集中攻擊方法。當進入了C地域後，最好失留下加梅爾及拉斯迪站在近C地域入口的結果上做後防，然後將D地域的敵人引至門前，最好失將近距離攻擊強的同伴放在最前線，後面跟着可作補給的人，接着再另找二人去一起按動那紅色的開門掣，之後就是激烈的大戰，戰後看見將上方的敵人利用大範圍攻擊魔法將他們全數打倒，之後美悠或薺菜最好是站在D地或的入口處，然後便用地形上升的方法砌出一條平路到高地處，當伸延到特別光的位置時，下一步就是要高地的一格降低地形，在正式上去之前，首先最好讓美悠變成龍，之後，只要美悠一人能上到高地便可以進入一個房間，收拾敵人後再飛上樓梯便可進入，另一個房間，收拾敵人後再飛上樓梯便可進入第二版。本版面要留意的敵人有鬼及骷髏骨，那些鬼用正常的物理攻擊是不起任何作用的，牠們一定要用魔法才會被消滅；另外要小心那些骷髏骨的氣體攻擊，有時會很弱，但有時也可以一招死一件的。



本版出現的敵人

1.木乃依（マミー）
2.鬼（ゴースト）
3.骷髏骨（スケルトン）
4.神像
X.會出現敵人的結果

可取得的道具

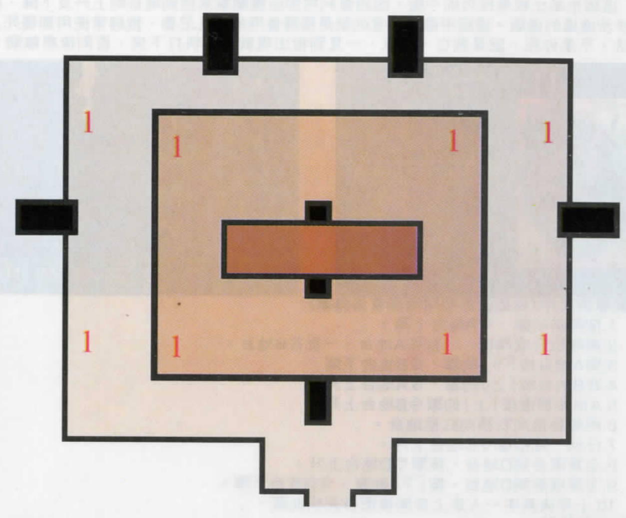
心.靈之詞（ソウルワー[ド）
II.心靈腐蝕劑（ソウルトイーター）
III.賢者之帽（賢者の帽子）
IV.魔導服（魔導の衣）
V.名人之心（名人の心）





金字塔之戰——第二層





攻略重點

這版為了雷取得神石加魯曼柯（ガルマンオーブ），而與守衛在那裡的神像開戰。在第一個TURN，首先將美悠及加梅爾變成飛行形態，之後再利用拉斯迪、安就及堅的屬地性法攻擊去對付那些神像，雖然自軍這麼強大，但始終敵兵的神像眾多，而且又會使用強大的地震魔法，那些不會飛的同伴一個一個的倒下，最後便要使用飛行形態的美悠及加梅爾的攻擊，由於神像的地震攻擊對飛行形態沒有作用，所以這些神像可以慢慢折磨至死。





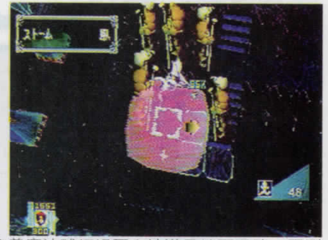
本版出現的敵人

1.神像

可取得的道具

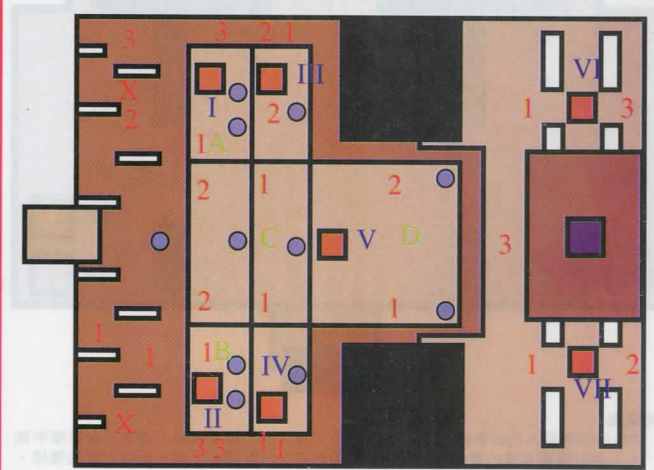
I.神石加魯曼柯





他們取得魔法球（神石加魯曼柯）後，便拿着魔法球經過死亡沙漠及地下通路，再到古娜比狄南方的海底神殿，去啟動沉默已久的飛行船伊古知。

海底神殿之戰

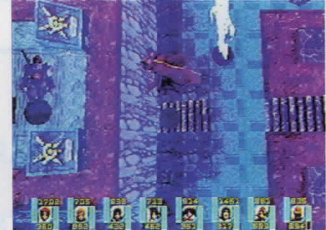




攻略重點

這版也是比較考技巧的一版，因為要利用那些機關掣來控制地台的上升及下降，從而步步進逼的過版。這版中最要注意的就是那種會飛的亞札尼魯，牠經常使用那種死人魔法，不是你死、就是我亡，所以，一見到牠出現就要盡快打下來，否則後患無窮。





機關掣的次序（以版面的初期地圖看法為準）

1.按隊前的掣，令A地台卜降。
2.將隊伍分成兩批，一批往A地台，一批往B地台。
3.到A地台按「下」的掣，令B地台下降。
4.在B地台按「上」的掣，令A地台上升。
5.A地台那邊按「上」的掣令B地台上升。
6.兩隊各自向右移向紅框地台。
7.任何一隊按掣令C地台上升。
8.全軍匯合到D地台，按掣令D地台上升。
9.全軍進駐到D地台，按「下」的掣，令D地台下降。
10.上岸後其中一人走上台架後便告完成此版。

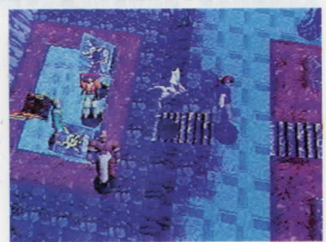
本版出現的敵人

1.海蜥蜴（シーリザード）　2.海蛇（タラッダ）　3.亞札尼魯（アザエル）

可取得的道具

I.雷神刀　II.力量石（パワーストン）III.火焰盾（ファイアシーリード）
IV.守護戒指（守りの指輪）V.餓鬼玉　VI.神聖皮手套

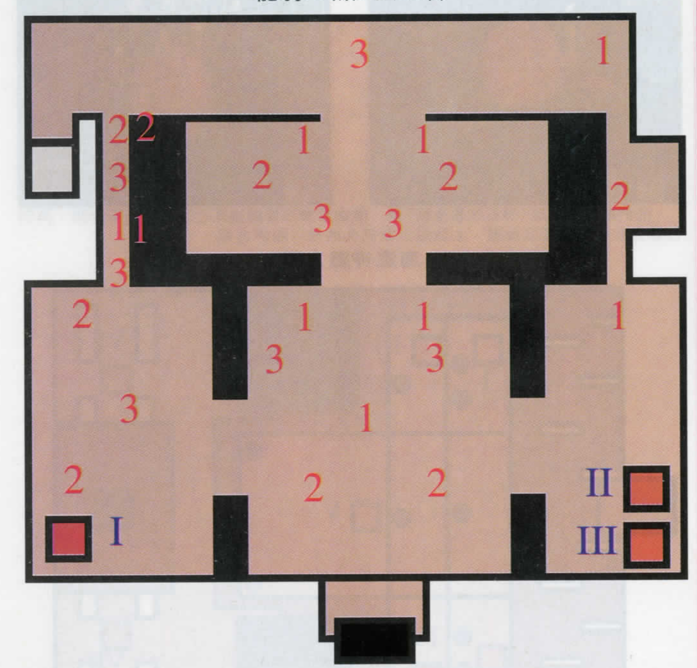




VII.魅惑之弓（魅惑の弓）

當他們在台架上裝上魔法石之後，忽然地動山搖，接着美悠們發覺到自己已坐在伊古知號上，並且向尼古羅大陸進發，當他們到達尼古羅大陸的上空時，大陸突然山搖地動，而且發生了火山爆發，火山的熔岩擊中了伊古知，於是各人連同伊古知便墜落，剛考墜落的地點就在龍騎士城（ドラグーン城）的附近，於是美悠們便決定先在沙魯曼鎮（ザリマ）整備後殺入龍騎士城。

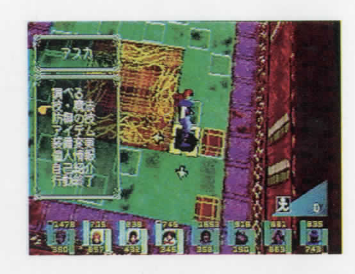
龍騎士城之大堂戰



攻略重點

這版所出現敵人在以前的戰役中均出現過，所以很容易的過版。這版可以在隊中抽出一人去拿取被圖右邊的寶箱。而本版的目的地是位於版圖左上角往地下監牢的樓梯。





本版出現的敵人

1.巫女　2.強弓兵　3.重步兵

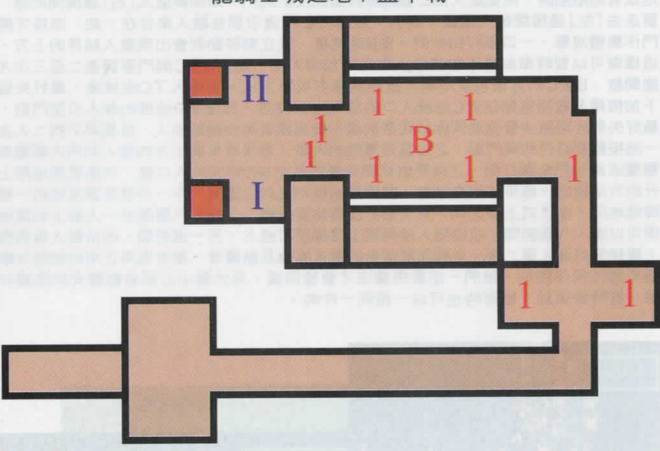
可取得的道具

I.魔星手套（魔星グローブ）　II.守護戒指　III.魅惑之弓





龍騎士城之地下監牢戰



攻略重點

由於這版所開始時已是被前後夾攻，因此先派一人去消滅後去的敵人後，再消滅前面的敵人，還有在打倒BOSS之前先派人到上方去取寶物。BOSS會在每次用魔法攻擊後便會逃走，所以最好用圍攻的方法打倒他。





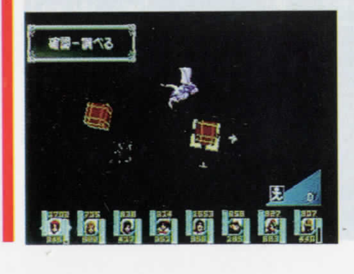
本版出現的敵人

1.強弓兵　B.咕魯（グル）

取得的首具

I.金架（ゴールドヘンド）　II.巨形頭盔（グレートヘルム）

打倒咕魯後，從被放出來的士兵口中得知美悠的家人已全部被7人委員會殺害，美悠當然下定決心無論如何也要找到7人委員會算賬，之後他們便越過國界後再向東行，希望可以到尼古羅大陸的另一端，於是他們便決定橫渡這條山谷橋。



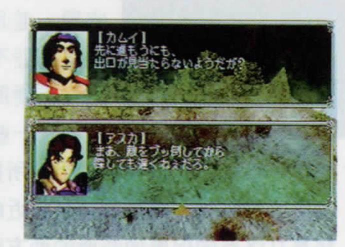


大地之呼叫之戰——第一回

攻略重點

由於濃霧的關係找不到其他的出路，於是將這版的所有敵人消滅便算過版。由於這版難度不高，玩者可先了解地形再在第二回戰時有更多勝算。





本版出現的敵人

1.樣裝兵





由於找不到出口的關係，於是打倒所有敵人之後便退，他們撤退到港口鎮奧特馬(オルトマ)時，發覺有一位鳥人在村口遊蕩，在上前詢問，原來牠是為了尋找失縱的弟弟而與卡達魯軍作對，在交談之後，得知那鳥人名叫鷹眼(ホークアイ)，並且加入隊伍，之後便要搶回被卡達魯軍佔領的奧特馬鎮。

奪回奥特馬之戰

攻略重點

由於這版的通道非常之窄，故此最好前線放一些近距離攻擊力及防禦力較高的人在前面，要小心強弓兵的反彈防禦法及親衛隊的遠距離攻擊。






本版出現的敵人

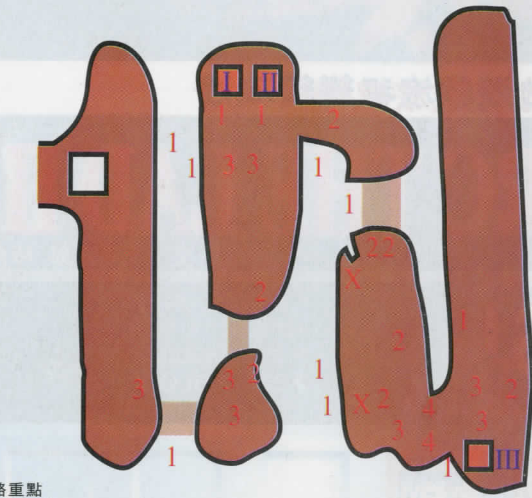
1.究極魔導士 2.親衛隊 3.強弓兵





打倒全部的敵人之後，奧特馬又再次恢復和平，而且從鷹眼那裡取得真實的戒指(真實の指輪)，可以將敵人的幻術破解，之後，美悠一等人行便再次回到大地之呼叫，果然，一進入之後，霧便立刻散了，而且可以看到全體的敵人。

大地之呼叫之戰——第二回



攻略重點

這版除了可以以漸進式打法外，也可以利用美悠的特殊魔法，全員在空中步行(フライサー)，可以直接橫過對岸打倒敵人，但要注意這魔法的效果只能維持8至9個TURN。這版中要注意的敵人就是會飛兼且用強勁魔法及會自動補體力的鷹女，對附牠們盡量要以連續攻擊的方法擊倒。之後將兩位究極魔導士擊倒後，出口便會出現，到了出口後便可順利過版。



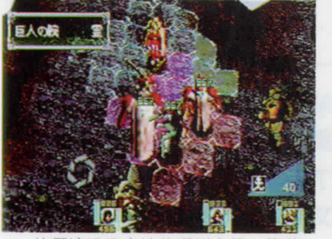


本版出現的敵人

1.鷹女(ホークレディ) 2.樣裝兵 3.蛇人 4.究極魔導士

可取得的寶物

I.餓鬼玉 II.天使戒指(エンジェルリング) III.光之法衣





他們渡過了大地的呼叫之後，接着……

欲知後事如何，請繼續追看本書所提供的RIGLOAD SAGA 2 攻略啦！



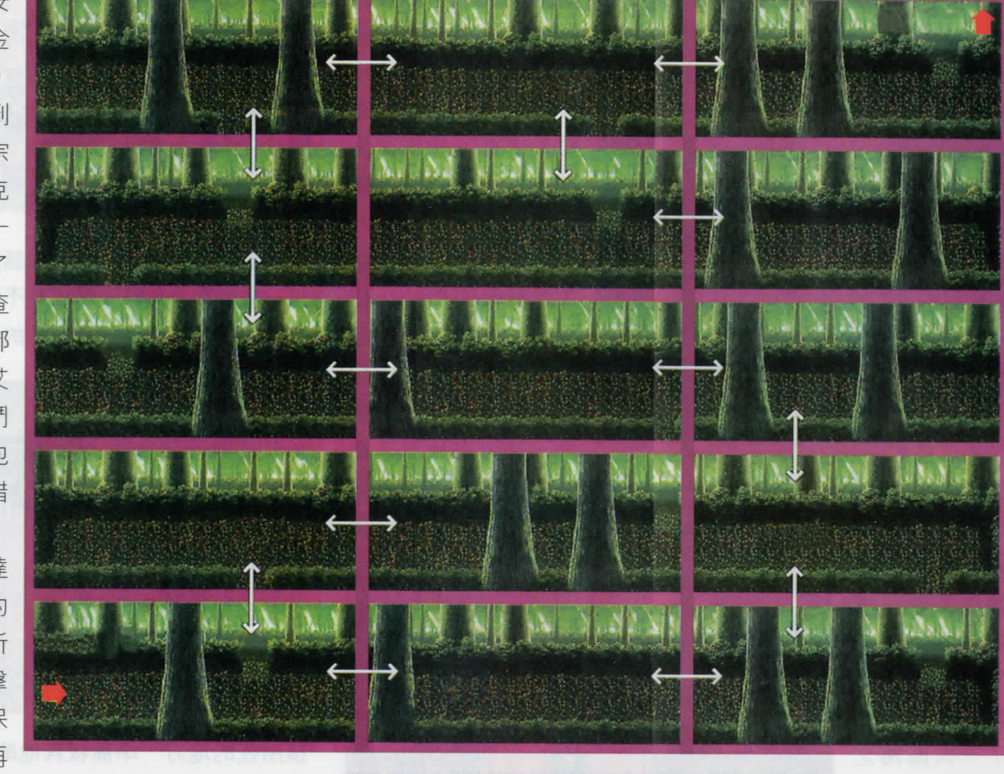
漫長的遊戲旅程繼續進行



第八章——侵入白色家

在加魯亞奴的酒吧內，艾洛克與眾人正商量準備進入白色家，拯救美莉露，於是艾洛克在保奥迪亞斯鎮和印第哥斯補給一下，再進入委事所，看一看有沒有事情可以接手來賺一下錢；在委事所中，有一件叫做沒有人的酒吧中每晚的鋼琴聲，於是艾洛克便接了這一件案件；到達了酒吧，掌櫃説每到入夜，都有奇怪的鋼琴聲傳出，當他知道了艾洛克是來調查之後，便問艾洛克準備好了沒有，回答準備好了之後，艾洛克便在入夜的時份到達了酒吧；艾洛克的而且確的聽到了一些鋼琴聲，於是便上前查看，在台上，艾洛克看到了一名小孩站在上面，艾洛克問他為甚麼這麼夜在這裏，小孩只是説在練習鋼琴，但好像有甚麼苦衷的，突然間，有一群怪物不知在何處走了出來，當怪物看見了艾洛克，牠就説要殺死艾洛克他們，於是艾洛克便與牠們開始了戰鬥，其中的闇法師是一位十分麻煩的人，最好先將牠解決，才向其他的敵人進攻；在戰鬥完畢後，艾洛克亦叫小孩早點回家休息，然後便離開了酒吧。艾洛克回到了委事所清算賬單，然後已沒有任何事情可以做了，於是艾洛克唯有向保奥迪亞斯看看，有沒有其他的事情可以做，並且補給一下；當到達了保奥迪亞斯的委事所，有兩宗事情可以接手，艾洛克接了印第哥斯的酒場運貨工作，然後艾洛克到酒場找掌櫃，他叫艾洛克先到印第哥斯的酒場，然後再回來，於是艾洛克向印第哥斯的酒場進發；到達了印第哥斯的酒場，掌櫃將一些十分貴重的酒交給艾洛克，並千叮萬囑要小心保管那一些酒；當艾洛克一步出酒吧的門外，便有一群怪物出現，並且立刻向艾洛克進行攻擊，但由於怪物並不強，所以很快就被打敗，之後艾洛克便回到了保奥迪亞斯的酒場中，並且將那一些貴重的酒交給掌櫃，經掌櫃答謝了一番後，艾洛克亦到委事所找另外的一單案件，案件是驅走空屋中的怪物，得知的只是附近的空屋中，有一些怪物佔據着，於是艾洛克向保奥迪亞斯的西方進發，到達了那一間加魯亞奴曾住着，而現在被荒廢的空屋；一進內，有兩個人問艾洛克是否受委事所托而來的，艾洛克介紹了自己後，那一個男的原來叫MR.達古斯，而女的就是他的妻子，因為他們十分希望買下這一間屋，但這裏又有不少的怪物，所以希望艾洛克幫忙，將怪物驅走，這樣他便安心買下這一間屋了，於是艾洛克便進入屋內，開始做一名 MONSTER BUSTER 了；若在屋中有回復的需要，可與MRS.達古斯交談，而在屋內大部分的怪物都是喪屍及蝙蝠，所以要小心它們的放毒，最好帶備定一些解毒草，因為屋中每一個角落都有許多的怪物，有備無患還是比較好的；在各個房間清除了所有怪物後，便進入食堂處，在內裏有許多的喪屍「歡迎」艾洛克，不過它們不會太難纏的，只要逐一引開它們，就可以將它們逐一擊敗；當將全部的怪物打敗後，便回到屋的出口處，MR.達古斯十分多謝艾洛克的幫忙，並且開始絕對應同賞金獵人的能力，他説酬金可到委事所中取得，而且有用得着艾洛克的時候，便會再找他來幫忙。當艾洛克回到保奥迪亞斯的委事所，有一件新的任務，那是一宗關於一名大賊的事，於是艾洛克接手後，便到剛才西方的空屋中，找尋 MR. 達古斯，在到達了屋中， MR. 達古斯已經十分緊張地向艾洛克説，原來有一名大賊，正準備向他的財產埋手，而他的所有財產是分佈於四間房間之內，這晚亦正是那一名大賊説了要動手的時間，突然間，電燈都不停地閃爍，原來門口已經有一名女子進入，她的名字叫做露秀（ルージュ），她只是揮動一下魔法棒，就令到那兩名守衛暈倒，之後還有一些怪物進入，在露秀的命令下，怪物都分別到那四間房間部署；艾洛克知道了事件的大概之後，便到那四間房去；其實只要在四間房中將所有怪物消滅，便算完成了；在把所有的怪物打退後，露秀既無所獲，唯有離開的份兒；MR.達古斯

多謝了艾洛克一番後，便說可以安心入睡了，他並且會給一大筆獎金給艾洛克，艾洛克完成了任務後，便離開了MR.達古斯的大屋。回到了保奧迪亞斯的委事所，又有一宗關於女賊露秀的事件，於是艾洛克便毫不猶豫的接了此宗案件；再一次回到MR.達古斯的大屋，傳出了一陣叫聲，艾洛克便立即進內查探，發現了MR.達古斯的手下全都倒下，而且露秀亦站在屋中等待艾洛克，突然，怪物亦趕到了，戰鬥亦隨即開始，若利用五人來盡量包圍那一條橋的話，是一個十分不錯的戰法，只要將所有的怪物擊倒，露秀便會立刻離開；之後，MR.達古斯向艾洛克道，若不趕快離開的話，可能每一日都要提心吊膽，所以他決定立刻搬走為妙，艾洛克擊退了盜賊們後，唯有離開吧。到保奧迪亞斯補給一下後，艾洛克可再回到現在空置的大屋中，在其中的一間房中，可找到一名通緝犯ティアヌス，這樣又可以取到賞金了。



在沒有任何事情可做之下，艾洛克到飛炎處，乘飛炎到西面的阿路蒂亞（西アルディア）；到達了位於西阿路蒂亞的莎魯霞砂漠（サルバ砂漠），這正是到白色家的入口，而且怪物亦十分多，在進入砂漠之前，最好是將珊蒂的LEVEL升高一些，以免她隨時倒下陣來；進入了砂漠後，有着許多的怪物「招待」你，而且怪物的LEVEL已高了許多，最好就還是小心應對吧！在砂漠的中間，會突然有一班強盜出現，並且向艾洛克聲言要將所有的金錢放下，否則他們唯有使用暴力，艾洛克當然不肯，於是便與強盜展開了戰鬥，這一場戰鬥是十分難纏，因為敵人實在太強，所以隊伍必須一起行動，以免全滅的可能，在戰鬥完畢，記得往下方走，取寶箱啊！戰鬥終了後，再前行的話會看到森林的入口，於打敗了怪物後，往上方到達了不歸的森林（歸らずの森）入口，在這裏有一間小屋，可供艾洛克作一個休息及SAVE POINT，其中有一個寶箱是可以作補給之用（筆者按：奇怪的事真的一天比一天多。）；之後進入了不歸的森林，這原來是一個天然的隱藏好地方，令到白色家有一道天然的城壁，在內裏雖然有許多的路，而且十分容易迷路，但只要盡量靠右上方的路行走的話，便會很快地到達出

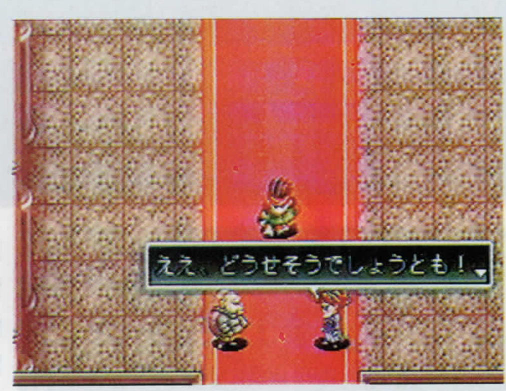




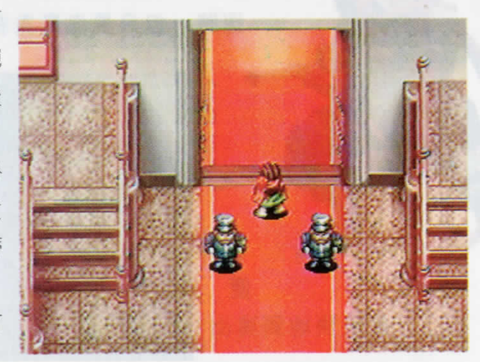
口。但原來艾洛克等人的一舉一動都被加魯亞奴監視着，就在這時，亞特奴原來亦在白色家之中，他與加魯亞奴正商量怪物強化的計劃及一個好像叫「殉教者計劃」的事，還有的是他們要想出消滅其中一個的一顆眼中釘——艾古，但首先，他們會引艾洛克進入這裏，先把艾洛克幹掉，才再想出對付艾古的方法……



艾洛克等人到達了白色家的門外，但由於有三名嘍囉守着門外，艾洛克決定另找進入的方法；終於，艾洛克找到了進入白色家地下水道的方法，眾人便進入了地下水道的深處；在這處的牆上有一些手扳制，拉下後是可以開啟那些門的，而這一處分別可以取得強力果物、魔力之葉及體力之實（ちからの實）；經過了一大段路之後，終於到達了目的地——白色家，在這裏可取得的寶物有漲滿果實（みなぎる果實）及大頭釘拳套（スタッドクラブ）；有一點是要注意的，在有一間房是會有一個陷阱，只要踏進不對的地板，就會往下層跌下，不過其實是有跡可尋的，就是沒有釘的地板不要踏，這就可以輕易的通過了吧；在經過這一個頗麻煩的地方後，進入了一間房，這裏有一隻巨大非常的機械人，名字叫卡魯姆利杜（ガルムヘッド），它的任務就是將艾洛克等人收拾，於是它喚出兩名怪物，開始向艾洛克襲擊，它的攻擊力大得驚人，而且分開頭、左肩、右肩、左腕及右腕，所以筆者還是建議各位先將兩隻怪物打倒，再逐一將手腕及肩膊擊毀，之後再全力攻擊頭部，而戰法方面，艾洛克、修及仲魔負責攻擊，麗莎及珊蒂負責回復的工作，LEVEL 每人大概有二十七以上的話，這樣應該不難取勝。將卡魯姆利杜擊毀後，有一道橋降下，通過這一條橋，可到達白色家的實驗室；在實驗室中，研究員正在準備將一人與怪物合體，當艾洛克進入了研究所，研究員問他們的身份，修便回答他們是正義的人物，二話不說，戰鬥立刻揭幕，由於他們都只一些喪屍及火怪，所以是不難對付的；把研究員打敗後，在研究台的正是艾洛克一直要救的美莉露，當艾洛克把美莉露救下，她十分高興地擁着艾洛克，並說她知道艾洛克一定會回來救她的，珊蒂看到了此情境亦十分感動，此時，艾洛克提議救回其他小孩後，立刻離開這裏，於是美莉露便帶領着艾洛克到小孩所在的地方，準備救其他的小孩。











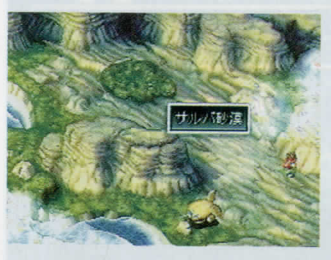
在美莉露的帶領下，到達了所有小孩結集的地方——白色家公園，在這裏是所有研究用的小孩集中地；當艾洛克進入公園後，便叫麗莎、修和珊蒂帶所有的小孩離開，但奇怪地，那一些小孩全都不知為甚麼沒有反應，這時入口的地方傳出怪聲，原來入口已經慢慢地關閉，艾洛克他們亦聽到有一個人說，叫艾洛克不要妄想救出所有小孩了，這把聲音原來是加魯亞奴，他説己經知道艾洛克正是當年於小孩時能夠使出一式強大的火魔法的小孩，這時艾洛克拜托麗莎、修和珊蒂帶美莉露及所有的小孩離開，而這裏就交由他一個人來應付，不過加魯亞奴向艾洛克道，沒有人是可以逃出這裏的，而艾洛克亦會很快被他捉住，作為一個研究品，突然間，所有的小孩變成了怪物，戰鬥亦隨即開始，牠們都是一群死靈及劍士，不過牠們都並不是強橫的敵人；將牠們打倒後，加魯亞奴道，除了當年將艾洛克的火力量







增強後，現在已經有另一個更強的試驗品，這就是擁有極強水魔力的美莉露，就在此時，艾洛克與美莉露所站的地板突然塌下，兩人相相跌下陷阱中；加魯亞奴與亞特奴到達了監視室，他倆正看着艾洛克和美莉露困在一間密室之中，而加魯亞奴向控制員說要將艾洛克的能力作最大的回復，因為他希望看到艾洛克與美莉露的一場「公平且精彩」的決戰，於是控制員唯有照做吧。



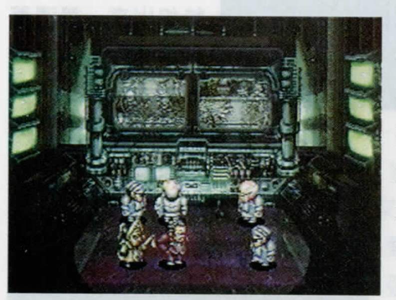
在密室之中，美莉露希望艾洛克把她殺掉，可能是因為她知道加魯亞奴將會控制她吧！不過艾洛克當然是不會這樣做的，突然間，美莉露的聲音也改變了，她還是不斷的哀求艾洛克將她殺掉，不久，美莉露已控制不了自已，向艾洛克進攻了，當艾洛克攻擊了美莉露一下，她便停止了攻勢，但她仍是語無論次的說：「艾洛克，殺了我吧！我要殺死艾洛克……」此時，加魯亞奴問那一些控制員，美莉露的狀況，控制員說美莉露已開始回復了以往的記憶，加魯亞奴毫不猶豫地向控制員說，將美莉露的記憶完全消去，但控制員說這是會對美莉露有很大的生命危險的，不過加魯亞奴當然不會理會這一點，決定叫控制員照他的吩咐去做，研究員當然只有照做，將美莉露的記憶全部洗去；突然，美莉露又向艾洛克進行攻擊，而且力量增強得十分可怕，而艾洛克又只是孤身作戰，雖然不忍心出手，但為了生存關係，那唯有作出反擊了，在一場激戰之後，美莉露終於倒下了，這時控制室內的機器發生故障，可能是因為美莉露的失控吧，於是加魯亞奴下令眾人立刻撤退，而且在研究所中的警報亦同時響起，是一個有入侵者的警報，不過這時的艾洛克已不理其他的事了，他只是關心倒下了美莉露，艾洛克緊緊的抱着她，他亦傷心得無言以對；在白色家的上空，出現了一隻飛船，這一隻就是艾古的坐駕——SILVER NOA；在監視室中的加魯亞奴，似乎怪責亞特奴帶來了一些不速之客，不過他似乎有另一些令他更緊張的事情要做，原來他是準備將美莉露引爆，將艾洛克炸死；那邊廂，美莉露叫艾洛克立刻離開，不過已經太遲了，美莉露被加魯亞奴引爆了；回說到公園之內，麗莎、修及珊蒂感到一陣強烈的地震，他們都對艾洛克的安危顯得十分緊張，良久，他們看到了加魯亞奴，正急急腳的離去，他們被這時的氣氛弄得非常徬惶，此刻，他們更為艾洛克着急；突然間，有一個人正在他們的後方出現，他就是艾古了，

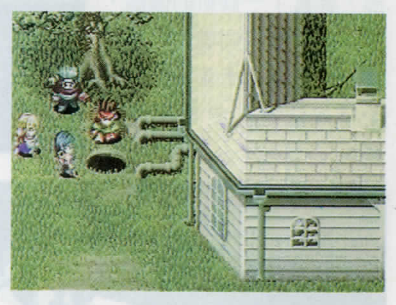










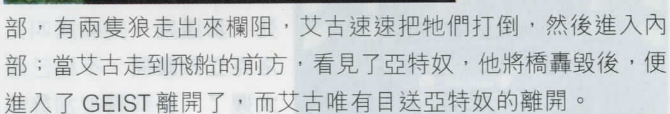


艾古希望麗莎他們速速離去，因為白色家將會隨時塌下，不過麗莎向艾古說，他們的朋友艾洛克正在他們腳下的陷阱，於是艾洛克立即向地板處使出一招——BURN GROUND，將地板轟開了一個缺口，眾人跳了下去缺口之下，看到了艾洛克正躺在地上，而且他好像……死了！？還有，白之家似乎開始塌下了，但不過SILVER NOA已經趕到了，船長在船上走出來，並叫各人走到船

上，但艾古說有另外的事要做，暫時不與他們一同離開，於是 SILVER NOA 便立刻起行。



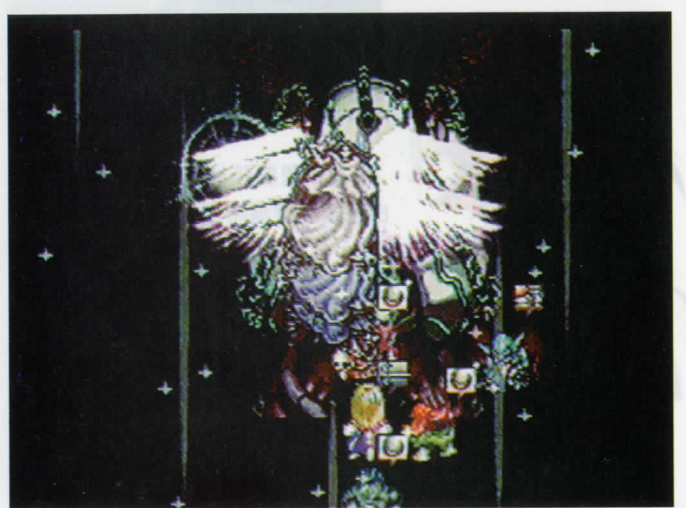
在船上，麗莎走到艾洛克的身邊，看他的傷勢似乎很重；此時，卓卡拉看了一看艾洛克，並且向麗莎說，若果希望救回艾洛克，便可以找古露，因為她擁有着「聖母之力」，她應該可以救回艾洛克一命的，而她正在史美利亞（スメリア）；修問是否他們殺了國王千之後逃離的地方，卓卡拉解釋，他們是被一個叫亞特奴的大臣所害，而他的同謀就是一個叫加魯亞奴的人；亞特奴的大本營就是於羅馬尼亞，亦是傑美拉研究所的大本營；在卓卡拉澄清了一番後，麗莎便立即向駕船的舵手走去，並對他說要到史美利亞找古露，於是 SILVER NOA 便全速向史美利亞進發。



艾古還處於正在塌下的白色家之中，他決定要找亞特奴出來，算清舊賬。艾古進入了白色家指揮台的內部，有兩隻狼走出來欄阻，艾古速速把牠們打倒，然後進入內部；當艾古走到飛船的前方，看見了亞特奴，他將橋轟毀後，便進入了 GEIST 離開了，而艾古唯有目送亞特奴的離開。

在船上的加魯亞奴在埋怨失去了一個大本營，而亞特奴說位於羅馬尼亞的總部，裝置了一個新的儀器，而且一共有八個塔，塔中都有一些怪物守衛着；之後，亞特奴決定向史美利亞進發。

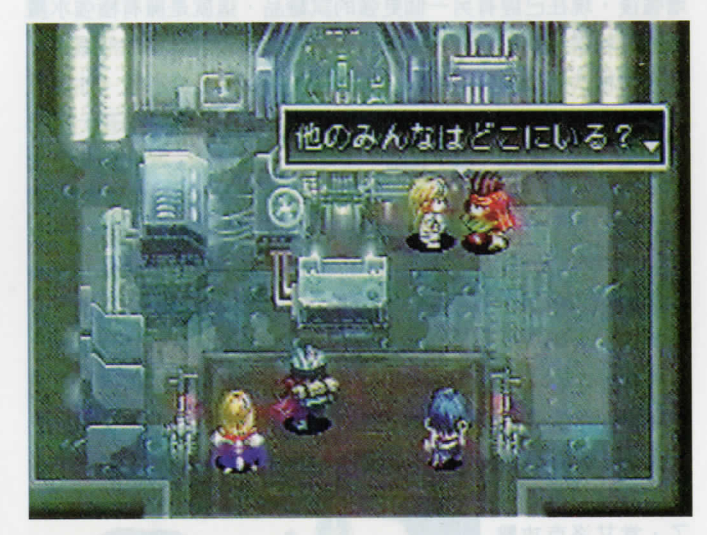




第九章——尋找古露

到達了史美尼亞的杜烏以路崖邊（トウヴィル岸壁），卓卡拉飛快的抱着艾洛克，向古露的神殿跑去，麗莎、修及珊蒂亦緊隨其後；到達了古露之神殿，古露一看到艾洛克的狀況，就叫卓卡拉抱他進內堂；古露說艾洛克可能隨時有生命的危險，麗莎立刻向古露哀求，希望她能助艾洛克脫離險境，但在



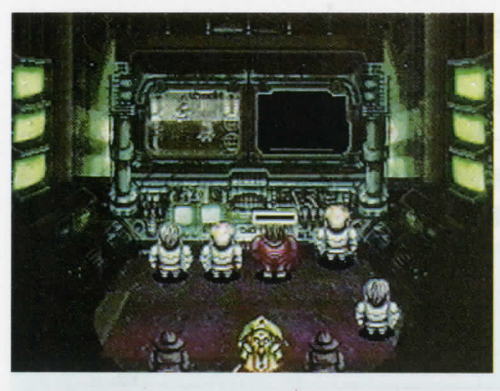


古露說明了艾洛克正處半死不生的狀況之下，修已經對加魯亞奴及亞特奴的恨意到達了頂點，於是他立刻離開了神殿，而珊蒂卻於後方窮追；原來修是想找加魯亞奴及亞特奴，所以希望舵手送他一程，但那位舵手希望修先向古露交代一聲，所以修便回去找古露交代一聲；到了內堂之內，修向古露說他是想找加魯亞奴報復，修答了是之後（そうする），然後再表示準備好了（どうしても），於是古露便向修使出魔法轉移，將修及珊蒂送到了加魯亞奴的所在地了。







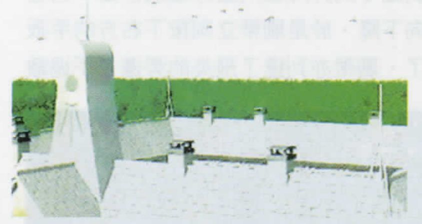


修及珊蒂到達了哈利亞(パレソシア),兩人可在這裏購買一些新的武器、防具及補給品,並且收集一下羅馬尼亞飛行船的情佈,不過在這裏並沒有甚麼可靠的情佈,所以修還是到其他的村落查探一下;到達了哈利亞的西面的達娃達娃村(ダウソダウソ),達娃達娃酒場中,找到了一名酒鬼,他要求修請他喝一杯酒,就會答應帶修到羅馬尼亞的飛行船上,於是修唯有應承(おごる);走到那一名酒鬼的面前,並詢問他甚樣才可以進入那一艘羅馬尼亞的戰艦上,他説首先要修在古伊娜之山丘(クイナの丘),殺死其中的一隻怪物,就可以取得微光之石,只要集齊四粒,他就會助修到那一艘羅馬尼亞的戰艦上,於是修便唯有到古伊娜之山丘,在這裏有一些龍系的怪物,只要將牠們打倒,就可以取得微光之石,只要修不停地在這裏戰鬥,就可集齊四粒了。當集齊了四顆微光之石,就可以回到酒吧找那一名酒鬼了;當那一名酒鬼問修是否集齊了四顆粒微光之石,修説沒錯之後,就可以跟他到機場處;當一酒鬼推了一大箱貨品進入機場,他就立刻被人截停了,那一名酒鬼説明了這一些都是船上的供應食物之後,就立刻被通過,這樣,修及珊蒂就成功地進入了羅馬尼亞的戰艦上。

在這一艘艦上,一開始就有一個休息點及SAVE POINT,而這處有一點要留意的,就是會有一些隱藏的道路,小心找一下吧!而修及珊蒂的LEVEL最好擁有三十以上;而這一處的寶箱分別有:麗哥之草、回復果物、魔法之蘋果、水晶之靴(クリスタルのくつ)、可怕藥草(すごい藥草)、遊人套裝。(レソジャースーツ)及強力果物,而船上有許多的手扳制,這都是開啟電門的裝置;當到達了戰艦上的停機倉(格納庫),修及珊蒂都看到了艾洛克的愛機飛炎,正停泊在一旁,於是兩人便準備奪回飛炎後,立即離開這裏,不過突然間,有一些嘍囉來到了,他們都化成了一班怪物,向修及珊蒂襲擊,這些敵人是一些十分強勁的,所以最佳的LEVEL最好有三十以上,否則必定陷入一場苦戰,特別是忍者的絕招爆裂手裡劍,所以主力攻擊放在修的身上,而珊蒂的最主要任務都是回復方面了;當門口打開了,一名軍官立刻進來了,他以為戰鬥已經結束,修與珊蒂亦落網,不過這當然是一件不可能的事,而當他一看到修與珊蒂原來躲在門的兩邊,他真的彷彿嚇得屁滾尿流,這時珊蒂要求他幫一個忙,就是助他們乘飛炎離開這裏,那人當然十分「樂意」,他説位於左上方的手扳制就是開動出口的機關,於是珊蒂決定叫修走到飛炎之上,負責控制飛炎起飛,而她就負責開動出口的機關,於是珊蒂立刻拉下手扳制,打開出口;就在此時,敵方的援兵已經趕到,珊蒂正在徬徨之際,修在上方投下了一些爆彈,來阻止敵人向珊蒂攻擊,同時亦叫她趕快向上方逃走,這時,珊蒂已用盡氣力地爬上梯

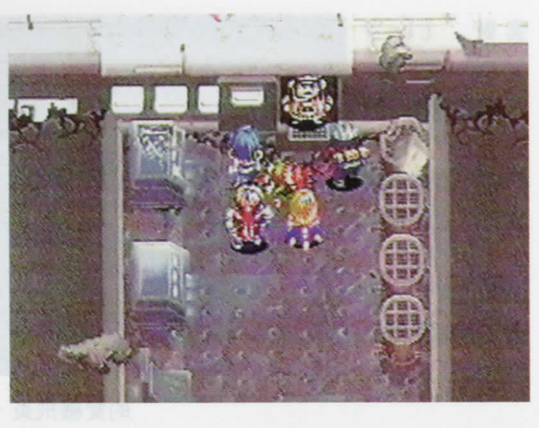




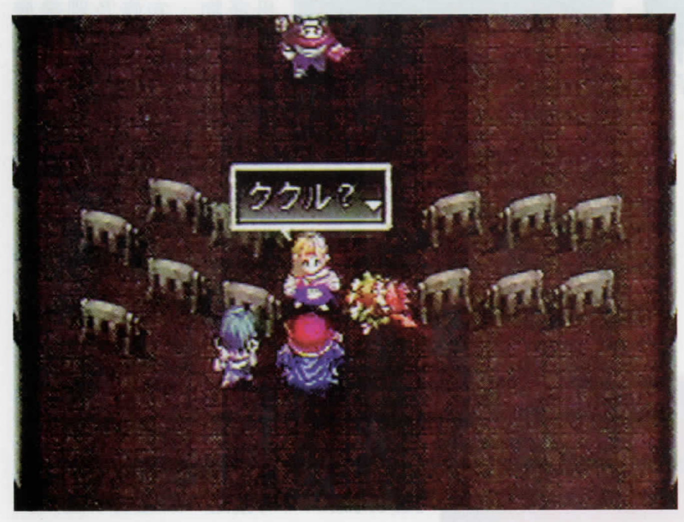






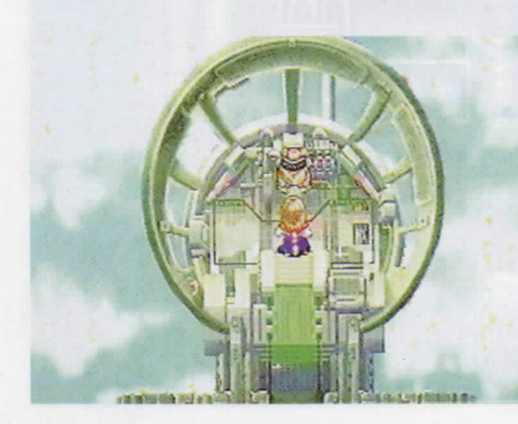


上，雖然有一些嘍囉追上了，但由於珊蒂亦不是「一般的女子」啊！只是三兩下手勢，就輕易地將他們擺脫了；到達了中段的地點，飛船下的昇降板停了下來，於是珊蒂找尋到另一個手扳制，修向她說右方的手扳制是令到昇降板向上方繼續移動，而左方的手扳制是令到昇降板向下降，於是珊蒂立刻按下右方的手扳制，這時，飛炎繼續昇起了，珊蒂亦到達了飛炎的旁邊，不過敵



方的嘍囉又再出現了，而且向珊蒂投出爆彈，令到她不能接近飛炎，再加上氣流的關係，珊蒂被吹出了昇降台，修看見了之後，只懂大叫着珊蒂的名字，之後，修唯有乘飛炎立即離開。

第十章——皇族血統的古魯加

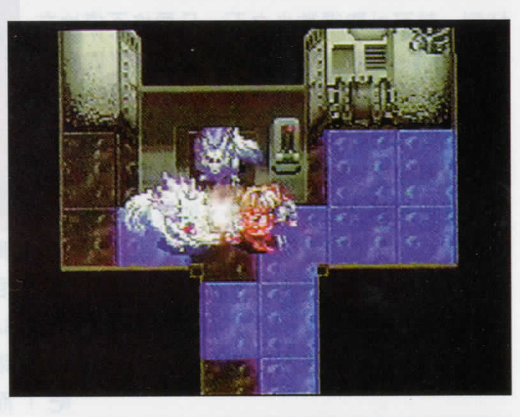


在一個不知位於那處的沙灘上，珊蒂正伏在沙上，彷佛已經失去了知覺；一名天真爛漫的小女孩正在沙灘上行走，而有一名外表健碩的男人叫她小心行走，那一名小女孩的名字原來叫做艾莉娜（エレナ），那一名女孩正向着珊蒂的方向走去，但她似乎看不到珊蒂的存在，呼！的一聲，小女孩就絆了下來，那男人問小女孩發生了甚麼事，艾莉娜說有一個人正倒下了於沙灘上，於是那男人看看珊蒂，她依然是生存的，於是那男人立即帶珊蒂離開希望能夠

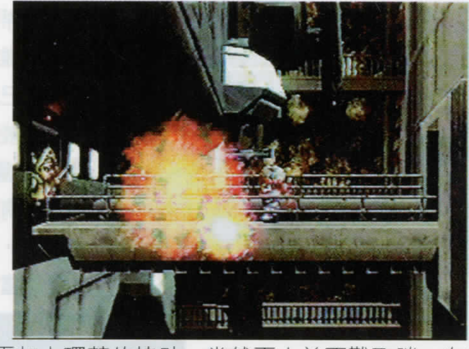


救回他一命。

在古莉亞的宿屋內，珊蒂正在床上休息，這時小女孩艾莉娜進入了房間之中，並向珊蒂說明這裏是古莉亞島（クレニア島）的宿屋，而她發現了珊蒂躺在沙灘上，於是便救了她來這裏，珊蒂解釋她是由戰艦上跌下來的，而艾莉娜說珊蒂只是這樣的傷勢，就算是走運了，在珊蒂道謝了艾莉娜之後，便介紹了自已的名字；當珊蒂下了床，艾莉娜似乎全不知道，原來她是一名瞎子，年紀小小就雙目失明了，真的有點兒可惜；珊蒂問艾莉娜，她的父親到了那兒去？因為珊蒂希望找他答謝一下他的救命之恩，艾莉娜說她的父親到了外面，並且希望珊蒂多些休息，但珊蒂還是到這村中到處逛逛；在這裏收集了一些很好的情佈，例如有一個叫古魯加的人是一個擁有皇族血統的人，但現在正和一個瞎了的小女孩居住；另外還有一個像競技場的比賽，而長勝的人就是那一個叫古魯加的人；而古魯加好像正在鍛練之岩場中鍛練；當珊蒂在這裡購買了一些有用的道具及武器之後，於是便準備向鍛練之岩場進發，看看找不找到古魯加的踪影。



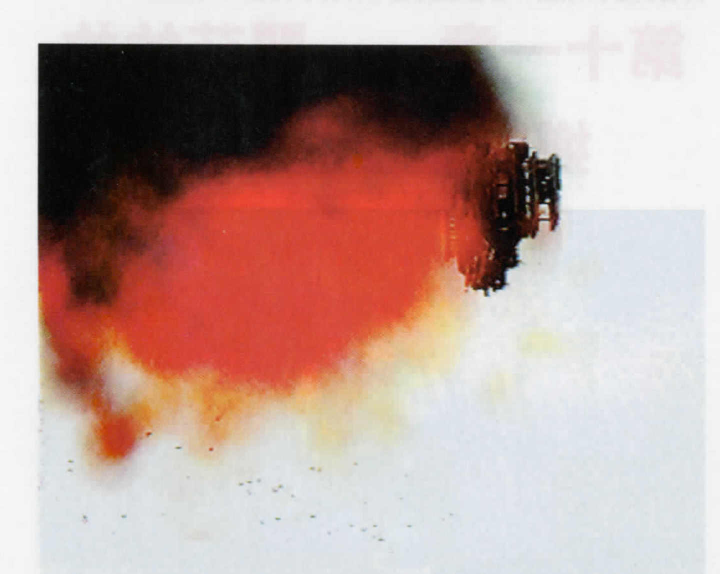




到達了試練的岩場，古魯加正被數隻怪物圍攻，於是珊蒂決定要助他一把；古魯加一開始的LEVEL十分高，有LEVEL三十八，而且攻擊力十分強，令到那一班怪物束手無策，再加上珊蒂的協助，當然兩人並不難取勝；在



將那一些怪物打敗後，珊蒂稱讚他的力量強橫得厲害，實屬難得，古魯加問珊蒂找他究竟有甚麼事，她表明了來找他的目的，是要向他答謝救命之恩，而她現在希望立刻向羅馬尼亞進發，所以特來請教離開此島的方法，不過古魯加説，在武鬥大會的期間，這一個島是沒有船出海的，於是乎珊蒂問他的何時會結束武

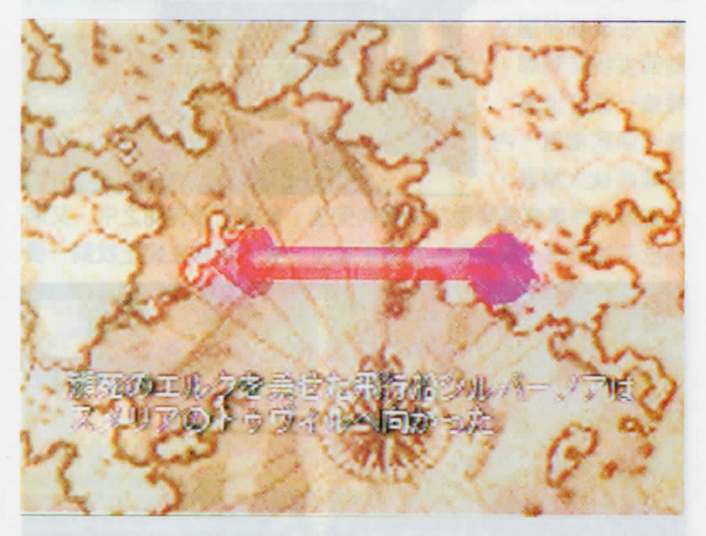


鬥大會，古魯加表示於後天才結束武鬥大會，而在那時就不難到羅馬尼亞了，珊蒂又奇怪地問，艾莉娜是否真的是他的親生女兒，他説雖然不是親生，但他是有責任視她為己出的，因為艾莉

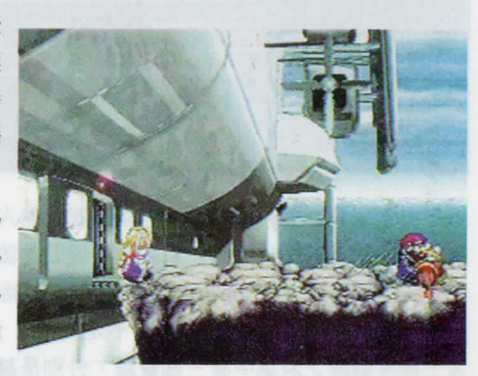


娜的雙親都死去了，所以他放棄了一切，選擇與艾莉娜一起生活，之後，古魯加提議先回宿屋休息。

回到了宿屋休息一頓後，在第二天的早上，珊蒂一覺醒來後，便立刻找艾莉娜，艾莉娜聲稱古魯加到了武鬥場中準備，於是珊蒂立即走到武鬥場找古魯加；在競技場門前，古魯加正準備進入會場，於是他便步入了場中，與對手作出一輪戰鬥；在戰鬥之中，可以看出古



魯加的攻擊是有着一定的攻勢，而且是有組織的，所以古魯加的對手還是使出了一式天之制裁，再加上連續的攻擊魔法，但古魯加趁着對手的一些虛位，立刻使用連續的攻擊，便即時將對手擊倒了；珊蒂在鬥技場的門口處一直等候着，她知道古魯加輕易地獲勝了，所以特地上前到賀，但不過古魯加好像有一些



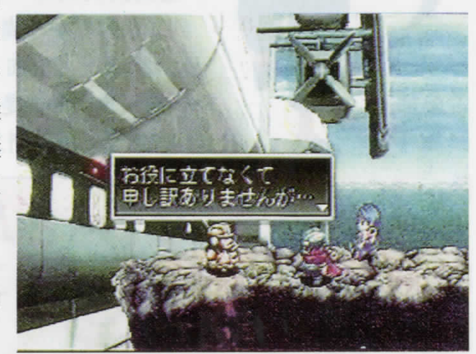
隱憂，原來他是希望

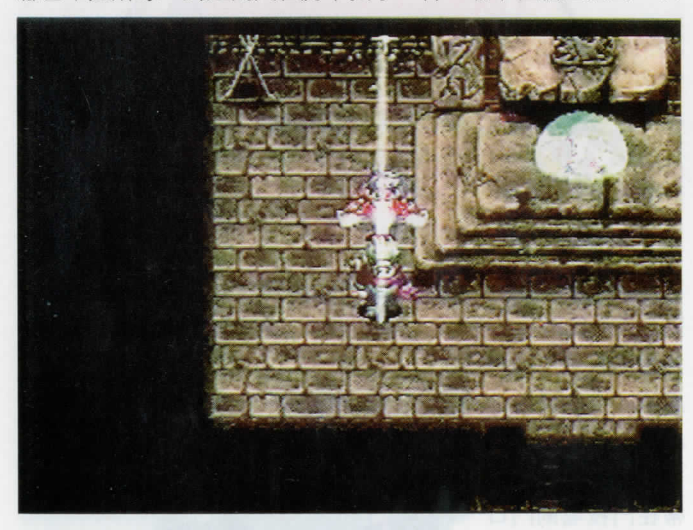


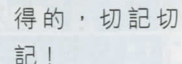


取得更多的賞金，來醫好艾莉娜的雙眼，他説要真的像父親一樣地照顧艾

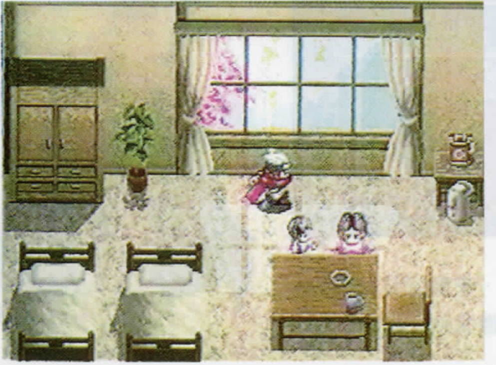
莉娜，然後，他就離開了鬥技場，那珊蒂唯有再回到宿屋中休息；隔天早上，珊蒂起床後，立刻向鬥技場進發，古魯加正在鬥技場的門外，等待叫名，珊蒂一走近，古魯加就進入了鬥技場之內；而他的對手就是一個白衣的忍者，他是一個十分強的人，魔法又霸道，不過相比古魯加，還是有一段的距離，古魯加的一輪猛烈的攻勢，令到白衣忍者只好求饒，所以古魯加得到了十萬日圓的獎金，當取到了獎金，古魯加希望立刻回去找艾莉娜，報這一個好消息；當一回到宿屋，內裏顯然被大搗亂，於是第一件事就是看看艾莉娜的安危；當進入了房間之中，艾莉娜已不知所踪，於是兩人在房中找了一會，珊蒂在牆上找到一張紙，紙上寫着若要救回小女孩的話，就到無人之館來救回她吧！雖然兩人都不知是誰捷走了艾莉娜，但因為救人要緊，兩人火速到無人之館，不過若珊蒂的LEVEL太低的話，最好還是到鍛練之岩場中升一下LEVEL，因為不是的話，全滅的機會就會很大，而在鍛練之岩場中有三個寶箱，分別是萬能藥、イソトラブル和タソザナイト，而其中的一個寶箱，是要靠戰鬥時跳過去取得的，切記切記！







到達了無人之館，立即有一個魔導師出現，他說要看看古魯加的實力是否傳聞中那般高強，於是他召喚出數隻怪物出來，珊蒂與古魯加立刻準備應戰，雖然敵人只有三名，但由於已方的力量有限，所以很可能會陷入苦戰，所以筆者提議兩人必須靠在一起，才有勝望。將他們打敗了之後，兩人火速詮入房間之中；當進入了房間之中，有一名穿西服的人走出來，古魯加問他為何要捉拿艾莉娜，他解釋主要的原因是要引古魯加的出現，然後捉他回研究所研究，因為古魯加擁有極強的力量，所以希望捉拿他，而就在此時，珊蒂認得這一個穿西服的人就是殺死她的弟弟的凶手，所以她決定要為弟弟報仇，戰鬥亦立刻展開，首先兩人找一處靠牆的地方，然後才將怪獸逐一擊破，而敵人一共有四隻，只要非常小心應付，才可以有取勝的把握，在將牠們都打敗後，古魯加對珊蒂亦有了更強烈的信賴。

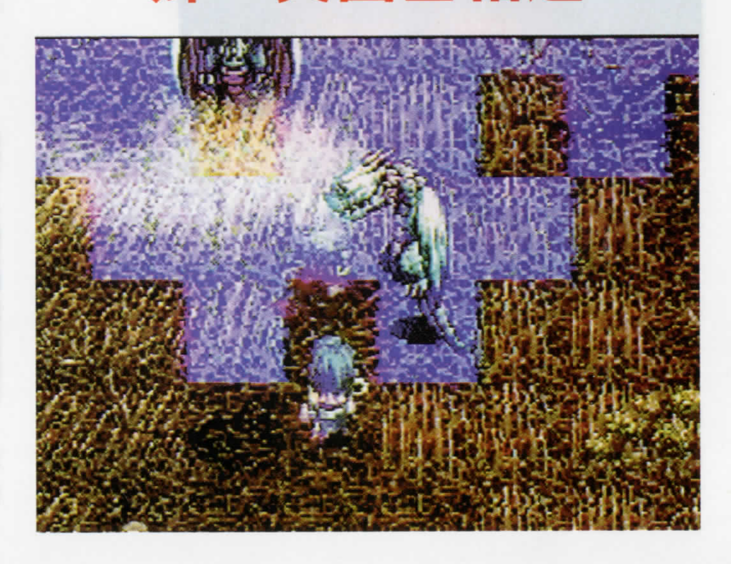








第十一章——麗莎的故鄉、與國基相遇



由於艾洛克不知道何時才會醒來，於是麗莎希望回她的故鄉一趟；麗莎拜托古露照顧艾洛克之後，便向SILVER NOA走去，麗莎向舵手説，她希望回到故鄉菲奧尼斯國（フオーレス國）的保尼村（ホルソ），於是她便乘SILVER NOA到了菲奧尼斯國。

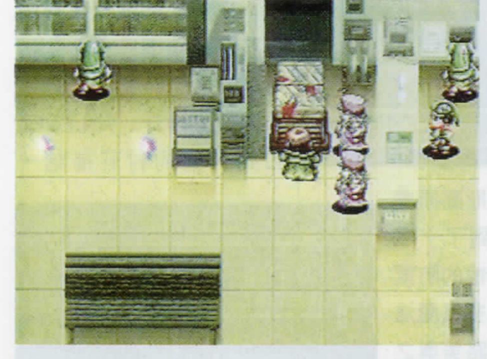


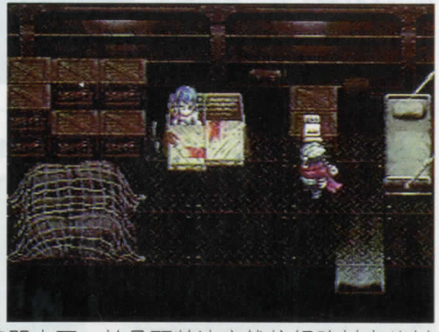




麗莎離開了菲奧尼斯機場，首先當然是到她所居住的村莊——保尼村。一進入了保尼村，入口竟然被一塊大石封着了，而且有一班怪物正在玩弄着一名小孩，那一名小孩顯得十分徬徨，於是麗莎決定出手相助，當那一班怪物看見了麗莎，都十分開心（筆者按：可能他們都有一種虐童狂！），因為又多一名小孩供他們娛樂吧！就在此時，那一名小孩子趁機逃走，於是怪物們都怪麗莎，認為是她攪破壞，於是戰鬥開始了，敵人一共有五個，但只要消滅其中的三名，另外的兩名就立刻撤退，他們並且聲占言會再找麗莎算賬的，之後，他們都十分狼狽地走了。麗莎正奇怪為何會有一顆大石，但她還是擔心那一名小孩，於是他呼喚剛才的小孩出來，小孩説他是居住在拉姆路村（ラムール），若有甚麼的事可以找他幫忙的，之後，他便離開了；麗莎想了很久，都想不到方法來移開大石，於是麗莎決定找拉姆路村中的村民幫忙。但首先麗莎去到了一處叫傑亞寺院（ギーア寺院）的地方，麗莎決定進內看看；在這裏，有一個看似神職人員的人正在演説，他説最近到處都有一些怪物出沒，都是保尼族的魔女復活所至，但不過他叫各人安心，因為傑亞神的保佑下，是沒有任何事情需要害怕的，他又叫各位村民要多些捐獻，令到大聖堂早點建築好，之後他就離開了；麗莎見沒有其他的特別的事情，於是她還是向拉姆路村進發，希望能早點回了故鄉保尼村；到達了拉姆路村，麗莎找了村中的所有村民協助，幫她解決在保尼村口的大石之事；但突然間，麗莎被人截停了，原來他們就是警察，他們都懷疑麗莎就是與街上出現了許多怪物的主謀，於是他們強行將麗莎帶走。













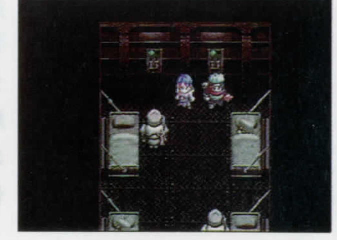
在警察局之內，麗莎被關進了一監倉內；當其他的警察離開了之後，麗莎正想向署長申訴，但署長突然變成了一隻怪物，原來他是陷害麗莎的人，所以麗莎還是不再多説了；在怪物離開了之後，有一把聲音問，麗莎是否與艾洛克同行的人，麗莎奇怪的問











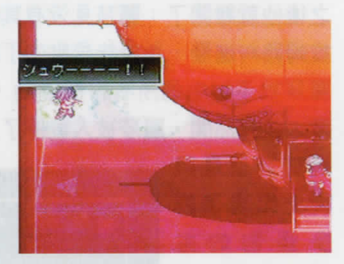


他，為何知道她的事，那一把聲音說，他的名字叫做國基，是一名魔法師；當兩人正在這裏呆坐之際，突然有一名小孩偷偷的進



入了這個監倉內，他就是那一位被麗莎救了的小孩，雖然他知道麗莎是保尼村中的居民，但他是知道麗莎絕對是一個心地善良的人，所以當他一知道麗莎被關進了監倉中，他就想盡辦法進入這





處來救她，於是小孩在牆上找到了一把鎖匙，將麗莎救了出來，而小孩叫麗莎趁還未有人發現之前趕快離開，但她卻到國基的牢門前，打開了牢門，國基十分感激麗莎相助，於是兩人趕快離開了監倉的範圍；那一名小孩的名字叫做利斯，在麗莎答謝了一番之後，國基亦加入了同行的行列。離開了拉姆路村，回到保尼村的入口，國基一看到那一舊巨石，就知道這一舊是封印的石頭，這時的麗莎開始感到了不安，而國基就說這一舊巨石，他是應該可以弄破的，他叫麗莎行到旁邊之後，就使出了一式大爆發，巨石登時被轟得四散（筆者按：真不愧為一個有道行的魔法師。），這樣，兩人終於可以通過橋到保尼村了，但在橋的中央，竟然有兩隻怪物出現，怪物知道了麗莎他們打破了有封印的石頭，所以出來找他們算賬，良久，出現多兩隻飛龍，此時國基解釋，在橋上戰鬥比較危險，所以還是回到橋的末端才戰鬥吧，但當回頭的時候，有多了四隻怪



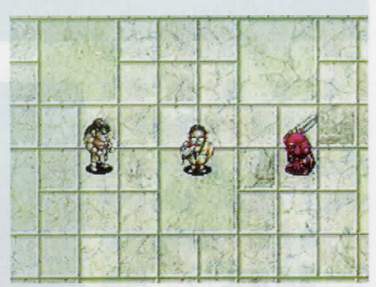








物出現，其中一隻是通緝犯之一ジャド，他們就是剛才給麗莎教訓了一頓的那兩隻怪物，於是戰鬥立即開始了，由於牠們人數眾多，所以在陣式方面，除了有麗莎、國基及那隻狼之外，還可以依靠麗莎於之前捉的仲魔（筆者按：若各下之前有捉過怪物的話。），不過在之前一定要升一升LEVEL，這樣在之後及故事的後期是有很大的幫助的；而在戰法方面，當然是以最安全、最保險的方法——全部人靠在一起比較穩陣；將

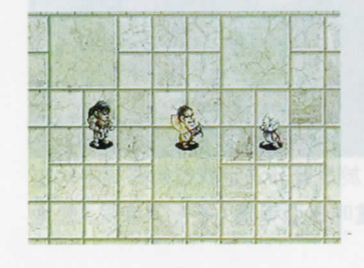




所有的怪物全數打敗後，就可以進入麗莎的故鄉——保尼了。

由於不知道保尼村中有甚麼的事情將會發生，所以筆者還是提議回到之前的地方再升一升LEVEL和到其他的村莊補給一下。麗莎到菲爾路斯高原處儲LEVEL時，找到了一名通緝犯バルグリ，牠的防禦力十分高所以可以多靠魔法來攻擊牠；再到加路美奧之丘，又找到了多一名通緝犯デリソガー，現在要找通緝犯真的是「易過借火」，通街都係，不過這也是好的，因為可以有多一些錢作購買新的武器及補給之用，回說這一名通緝犯，牠的攻擊力十分之普通，所以

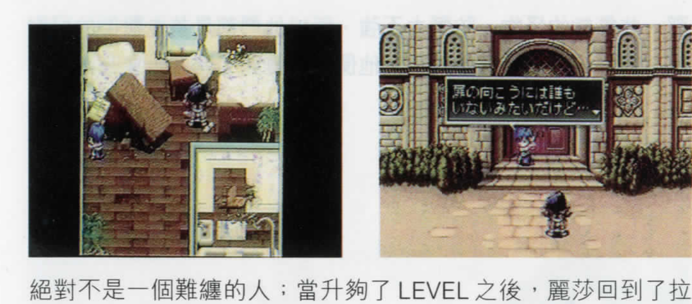






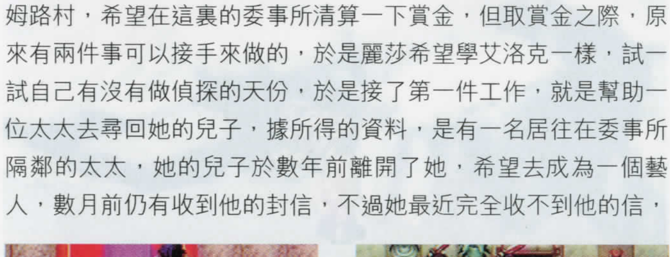


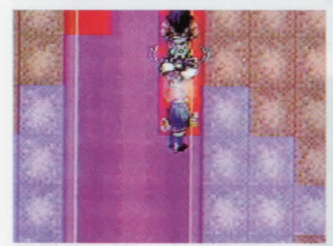




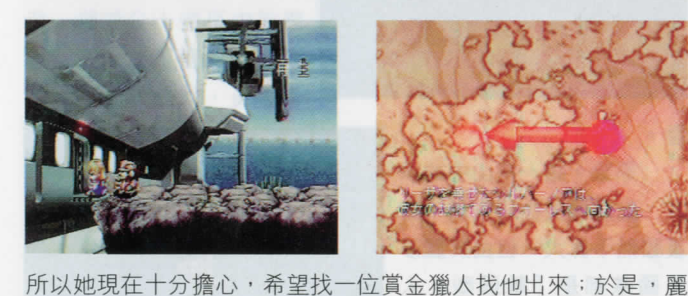


絕對不是一個難纏的人；當升夠了 LEVEL 之後，麗莎回到了拉姆路村，希望在這裏的委事所清算一下賞金，但取賞金之際，原來有兩件事可以接手來做的，於是麗莎希望學艾洛克一樣，試一試自己有沒有做偵探的天份，於是接了第一件工作，就是幫助一位太太去尋回她的兒子，據所得的資料，是有一名居往在委事所隔鄰的太太，她的兒子於數年前離開了她，希望去成為一個藝人，數月前仍有收到他的封信，不過她最近完全收不到他的信，







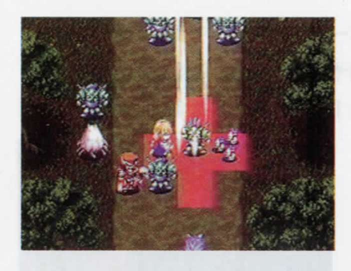




所以她現在十分擔心，希望找一位賞金獵人找他出來；於是，麗莎到委事所旁的攪笑劇場，找那一位太太；一進入劇場內，有一位太太走了出來，她問麗莎為甚麼事進來，麗莎説明了她是一個賞金獵人，到此的目的是助一位太太找回兒子的踪影，原來，這一位太太就是委托賞金獵人的那一位，她十分擔心兒子的安全，所以唯有寄托委事所，找回她的兒子，於是乎太太給麗莎看一看









她兒子的照片之後，麗莎就出外到處找尋他的踪跡，但結果是全無頭緒，那麼，麗莎只有在拉姆路村的外面找尋；終於，麗莎找到了一個森林的角落（森はずれ），麗莎進內找到了一間小屋，



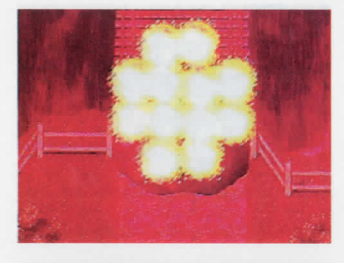








小屋剛有一個人走了出來，麗莎細看之下，那一個人就是攪笑劇場中，那位太太的兒子，於是麗莎問他為甚麼很久都不給母親信件，他表示早陣子他大病了一場，但是有一位很好的人照顧他，所以現在他就向他的母親報平安；回到了攪笑劇場，兩母子久別重逢，喜極而泣，他們除了多謝了麗莎一番外，還希望麗莎有空的話，可再來這裏找他們，麗莎多謝了他們的一番好意之後，便離開了劇場。回到委事







所，清算了酬金之後，再接了另一單事件，這一單事件真的是十分怪誕，就是要在街中捉回一個十分貪玩的小孩回家，麗莎一看到這麼簡單的事情，當然接手啦！當一步出了委事所，就有一個









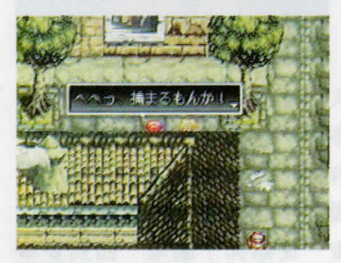
女人走上前問麗莎，是否助她捉回兒子的賞金獵人，她說她的兒在街上不停奔跑，而且不肯回家，令到她十分懊腦，於是她就拜托麗莎將他捉回來，麗莎得屬了一切之後，就開始了捕靚仔行動了，只要在村中不斷找出他的踪跡，就可以完成任務；在經過那

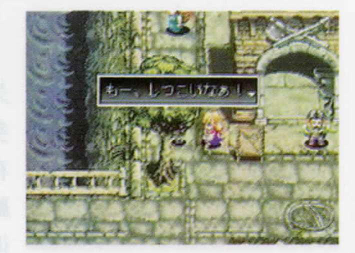




媽媽的答謝後，就可以到委事所取得其他的報酬了。

當你認為LEVEL儲得差不多時，便可以進入保尼村，在進入了麗莎的屋中，麗莎回憶起過去的事……當時她向老爺爺告辭，因為他想到外邊的世界看看，但現在……爺爺不見了，其他村中的朋友也不見了，她不知道如何是好，突然間，有一名怪物





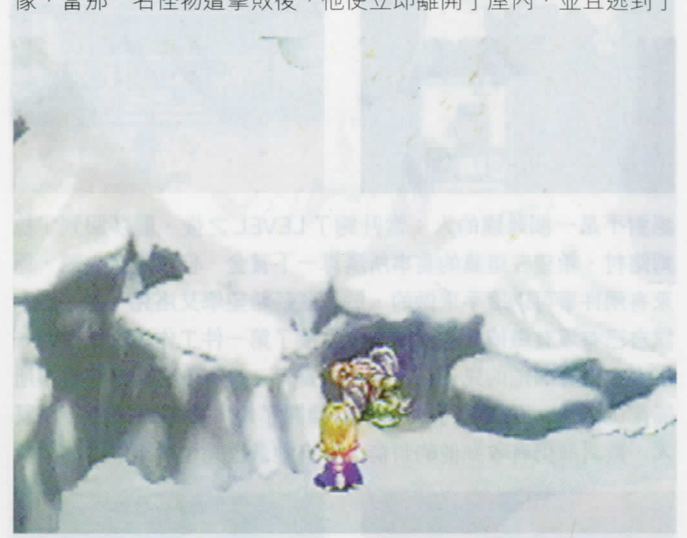
出現了，麗莎問他知不知道其他村民的所在，怪物說他們全部人都捉到了研究所研究，而現在只餘下她一個了，就在這時，怪物的身旁就多了許多其他怪物，而麗莎及國基亦準備好隨時戰鬥；





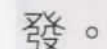


那一些氣態的怪物，防禦力不強，所以他們都是首先擊倒的好對像，當那一名怪物遭擊敗後，他便立即離開了屋內，並且逃到了

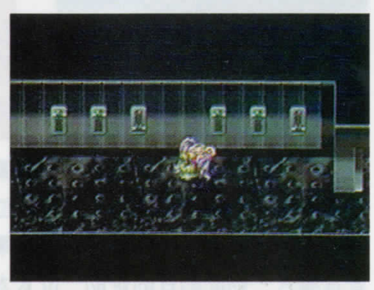




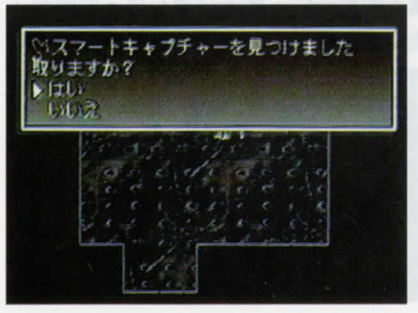
山中的一個洞穴裏，於是麗莎便準備窮追；這時，曾被麗莎救了的小孩，來到了麗莎的屋中，他說希望能助麗莎一把，但由於路途中可能十分危險，所以麗莎多謝了他的一番心意之後，就立刻向洞穴進發。



原來，這一座山中的洞穴，就是傑美拉研究所；這裏雖然不算大，但由於麗莎及國基都是「軟弱型」人物，所以之前升了的LEVEL絕不會是白費的，而且在仲魔的方面的而且確能幫助到



很大的忙，所以若隊伍中的人物大概有LEVEL三十五以上的話，就應該不會陷入苦戰；在這一個研究所之內是有一些十分貴重的寶物，其中的麗拉之鏡更是必要到手的道具；另外有一

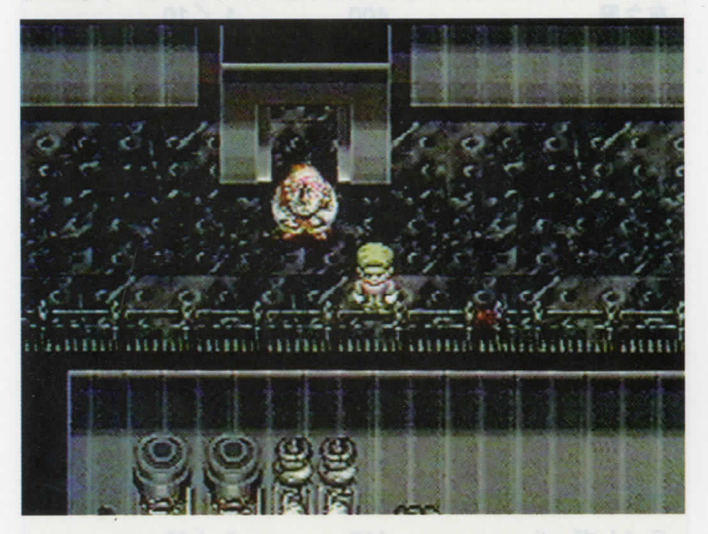






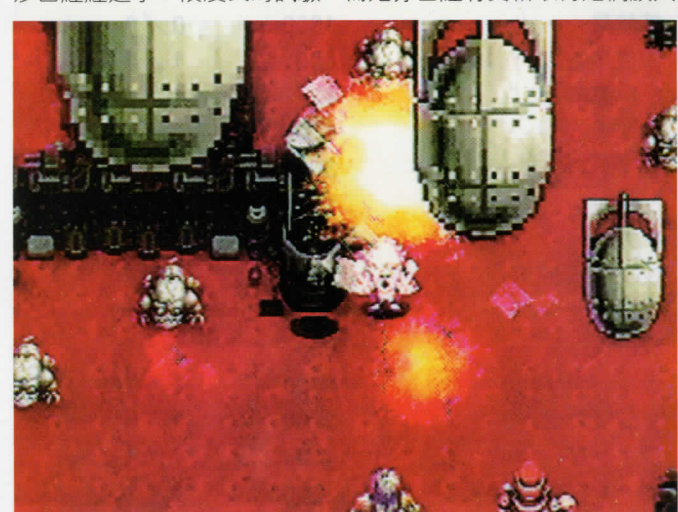


點是要提一提各位的，在此迷宮之中，一共有兩處地方，是要按下手扳制來移動地板的，而按法是可以參考其中兩張圖片的；到達了實驗室，有一隻十分強大的龍怪物，他就是這一個研究所的首領，而就在此時，那一名小孩已經將麗莎的爺爺救了出來，於是乎麗莎



便全力與怪物們一戰；由於敵人很強的關係，筆者建議一個很好的戰法，就是通通背牆戰鬥，那樣戰鬥時就會輕鬆得多。

把敵人打敗後，麗莎急不及待的想與爺爺見面，於是國基便使出了轉移魔法，與麗莎轉移到上層去；麗莎十分多謝小孩的幫助，救回她的爺爺，而老爺爺一見到麗莎，就擁抱着她，他説麗莎已經經過了一段漫長的試驗，而她亦已經有資格取得她們族人



的標記——奈露之水晶（ノルの水晶），然後，麗莎與國基繼續找尋其他同伴。

商店一覽表

印第哥斯

商品名	價格	LEVEL
復活之藥	1000	1／1
萬能藥	1000	0／0
藥草	60	1／1
ソード	400	1／12
ハソドアックス	400	1／10
ナイフ	200	1／8
スピア	300	1／10
ライトシューズ	300	1／12
パッド	400	1／10
ファソグ	200	1／10
布之服	400	1／10
皮之肩あて	400	1／12

保奧迪亞斯

商店（一）

商品名	價格	LEVEL
復活之藥	1000	1／1
萬能藥	1000	0／0
藥草	60	1／1
苦い葉	80	1／1
攻擊瓶	80	1／1
眠り玉	80	1／1

商店（二）

商品名	價格	LEVEL
ソード	400	1／12
ハソドアックス	400	1／10
ナイフ	200	1／8
スピア	300	1／10
ライトシューズ	300	1／12
パッド	400	1／10
ファソグ	200	1／10
布之服	400	1／10
皮之肩あて	400	1／12
ライトフレイル	360	1／15
クラブ	300	1／12
アイアソナックル	225	2／8

史美利亞

商品名	價格	LEVEL
復活之藥	1000	1／1
萬能藥	1000	0／0
回復果物	400	1／1
いい藥草	82	4／5
カタナ	1000	1／10
ライトハソマー	3000	1／12
フレイル	1000	1／10
ダガー	3000	1／10
フレイムトライデソト	3000	4／6
パワークラブ	4000	1／10
クロー	800	1／12
ライトシソバル	8000	1／14
マシソカソ	2000	3／8
ウィップ	400	1／10
ビートアタッカー	1000	1／10
ビーク	1000	1／12
マスク	20	1／8
ライトシックル	2000	1／12
皮之服	800	1／10
ショルダー	2000	1／8
ひざあて	1500	1／14

古拉利亞之村

商品名	價格	LEVEL
復活之藥	1000	1／1
萬能藥	1000	0／0
回復果物	400	1／1
いい藥草	82	4／5
カタナ	1000	1／10
ライトハソマー	3000	1／12
フレイル	1000	1／10
ダガー	3000	1／10
フレイムイライデソト	3000	4／6
クロー	800	1／12
ひざあて	1500	1／14
ライトシソバル	8000	1／14
ウィップ	400	1／10
マシソガソ	2000	3／8
ビートアタッカー	1000	1／10
ビーク	1000	1／12
マスク	20	1／8
ライトシックル	2000	1／12
ホワイトビーズ	2000	1／8
皮之服	800	1／10
ショルダー	2000	1／8
ライトポール	412	4／12

烏托

商品名	價格	LEVEL
復活之藥	1000	1／1
萬能藥	1000	0／1
藥草	60	1／1
いい藥草	82	4／5
苦い葉	80	1／1
攻擊瓶	80	1／1
眠り玉	80	1／1
ソード	400	1／12
ナイフ	200	1／8
パッド	400	1／10
クラブ	300	1／12
アイアソナックル	225	2／8
ファソグ	200	1／10
ウィップ	400	1／10
布之服	400	1／10
皮之肩あて	400	1／12

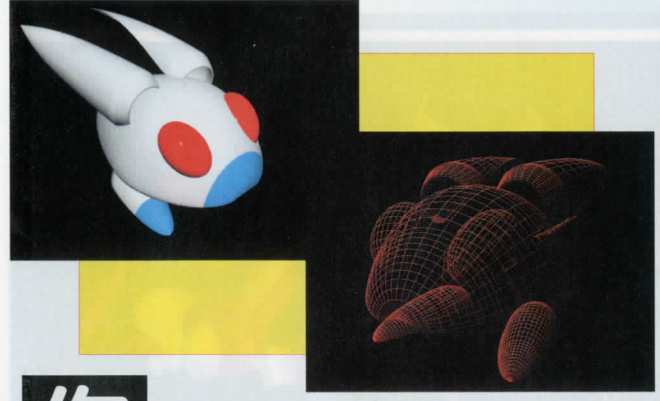
拉姆路

商品名	價格	LEVEL
復活之藥	1000	1／1
萬能藥	1000	0／0
回復果物	400	1／1
いい藥草	82	4／5
カタナ	1000	1／10
ライトハソマー	3000	1／12
フレイル	1000	1／10
ダガー	3000	1／10
フレイムトライデソト	3000	4／6
ライトポール	412	4／12
ロッド	1000	1／8
クロー	800	1／12
ひざあて	1500	1／14
ライトシソバル	8000	1／14
ウィップ	400	1／10
マシソガソ	2000	3／8
ビートアタッカー	1000	1／10
ビーク	1000	1／12
マスク	20	1／8
ライトシックル	2000	1／12
ホワイトビーズ	2000	1／8
皮之服	800	1／10
ショルダー	2000	1／8

下期待續……

重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃



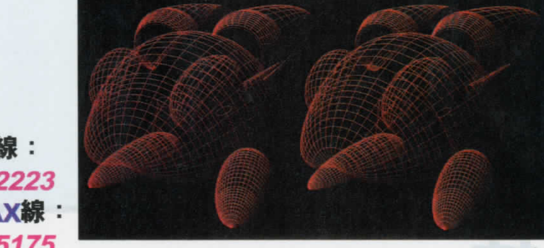
你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

GAME料分級制

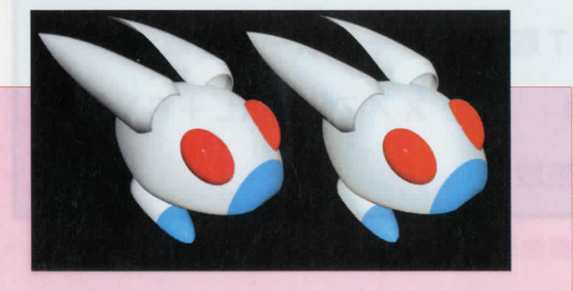
稿費大增100%

一級猛料 $200
二級勁料 $100
三級好料 .... $ 50
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利







再向SATURN 機能挑戰
電腦戰機 VIRTUAL ON

文：喬丹

上期的基本操作表出了些排版上的錯誤，現在將近身戰和取消技的列表重新刊出，以作更正，希望各讀者多多包函，SORRY！ SORRY！



近身戰

當與敵機距離拉近至出現雙重鎖定（DOUBLE LOCK）時便可使出埋身攻擊。

	TWIN STICK	PAD
防禦	(→←)	L＋R
基本埋身攻擊	L／R×1~2（視乎機體而定）	A／C掣×1~2
劍劈	L＋R（視乎機體而定）	Y掣
繞後攻擊	(↖↗)＋L＋R	L＋Y／R＋Y

取消技

加速中急停	以相反加速取消之前的動作：	
	如（←←）＋T以（→→）＋T取消	←＋B以→＋B取消
取消跳躍	(←→）跳起後以（→←）取消	X／Z後以（L＋R）取消
武器取消	攻擊後以後跳躍／蹲下／防禦來取消	

*不是所有招式都能取消

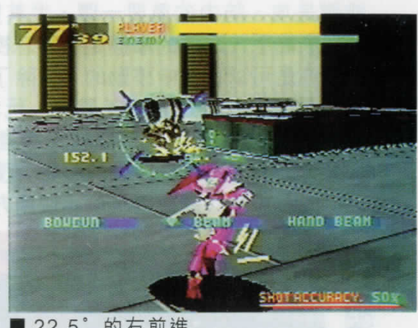
22.5°移動

上期已經為大家介紹了VR的基本操作和各機體的特性，今期則主要著重技術應用的方面。單就以TWIN STICK的兩枝控捍為例，就有更多使用上的變化，以下就為大家一一介紹。

控捍的應用——除了基本的八方向移動操作外，控捍其它操作的變化亦是非常重要的。留意，一些細微的操作改變，會令VR的操控得更加得心應手的。

其實VR的移動是不只於八個基本的方向，在每45°之間是存在着能讓玩者使用到的22.5°移動，這些位於八大方位之間的細微角度可能毫不起眼，但在接近攻擊時，對微妙的位置和間距調整是很有用的，而這也是發揮VR機動性的重要的一環。

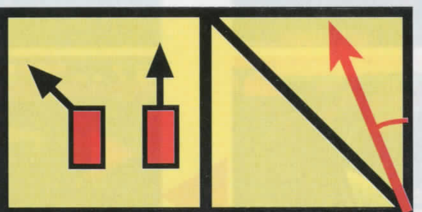
要使用22.5°移動是非常簡單，以向左前方的22.5°為例，只要將左控捍向左上角推，而右控捍則推上便可以了，但要注意的是如果將左捍推上，右捍推往左上方亦是有相同的效果，即(↑↑=↑↑)。而手掣則是十字掣推右再同時按實L掣，(→+L)，其他的方向亦是如此類推。

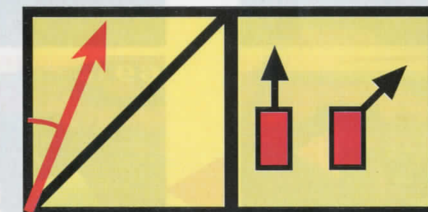


■ 22.5°的右前進

移動表

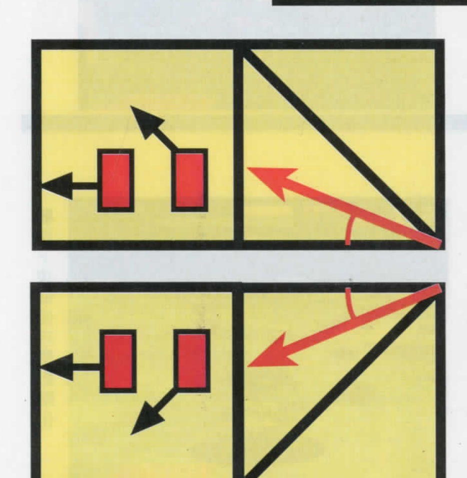
左前

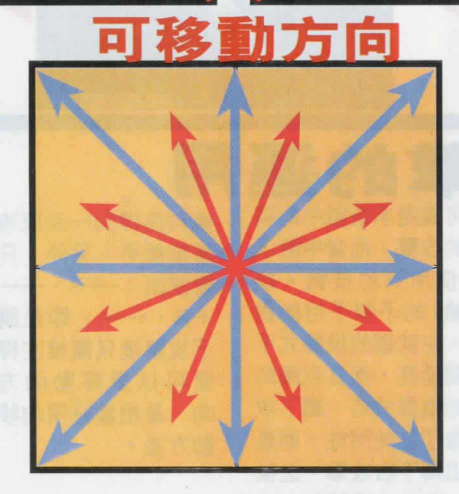


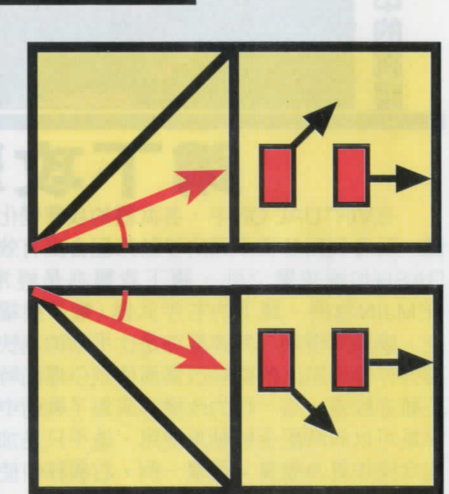


右前

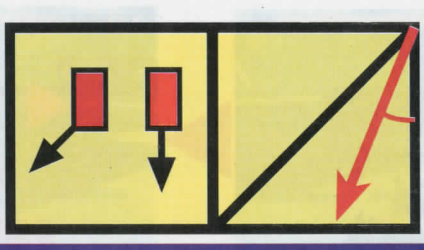
可移動方向

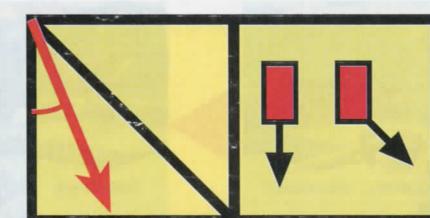






左後





右後

前進回轉

故名思義，這是一個包含前進和回轉同時進行的移動，用處主要是避免正面接近敵人而使用的一種繞近對手移動方法，操作方法亦和22.5°移動非常相似，例如要向右前方作前進回轉，只要將左控捍推→，右控捍推↑便可。當然兩枝桿的操作對掉亦是一樣的。



■右轉前進



■接近敵人了

跳躍的使用

跳躍是攻、防中的重要一環，尤其對於VIPER II或FEI-YEN等空中戰的高手，跳躍的掌握是不容忽視的。就如在地上一樣，跳躍之後亦是可以在空中移動的，但除了空中取消跳躍外，機體在跳躍中的移動範圍是各有差異的，玩者要多加注意啊。

在VR跳起後，是可以將兩枝控桿推向左或右作橫移的，如果再加上先前的地上移動／加速移動，便成為一種多用途的移動方法，以向右方的移動跳躍為例，使用方法便是：→→、←→、→→／→→＋TURBO、←→、→→，在過程中，右控桿是可以保持向右的方向、只要配合左控桿的右、左、右的操作便能輕易使出。



■空中亦可橫移

右前進中跳躍









右加速前進中的跳躍







蹲下攻擊的運用

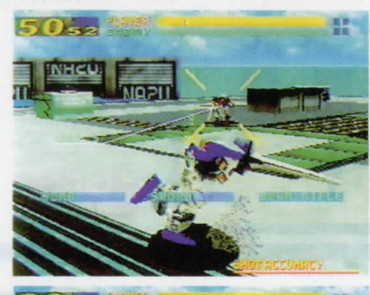
在VIRTUAL ON中，各武器的攻擊變化可說是本遊戲中的精髓，玩者利用各種不同的移動來配合出有效的攻擊，而當中除了DASH加速攻擊之外，蹲下攻擊亦是經常使用到的技倆。以TEMJIN為例，蹲下的右手武器（電子萊福鎗）的子彈不但能對空、繞過障礙物，其速度亦是比平常的為快。左武器的投擲式手榴彈亦會因拋出的路線改變而使到引爆的時間延長，而且引爆的距離亦較遠，這一切的改變亦成為了戰術中的重要技巧。蹲下攻擊是可以同時配合移動來使用，這不只是加強了其使用性，而是能令操作更為簡易。再舉一例，右橫移中使出蹲下右攻擊，之後繼續右移的操作是：→→、→←＋R、→→，玩者只需移動中途推右控桿向←及按攻擊掣便可。另外，只要使出：→→、→←＋R、←←，即是蹲下攻擊後只需推左桿便可以變移動的方向，是相當好用的移動方法。



■蹲下攻擊使攻擊戰略化

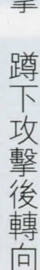


右前進中蹲下攻擊









蹲下攻擊後轉向







取消行動

基本的加速移動中急停、跳躍急降等取消行動的方法相信很多人都使用過了，但跳躍急降這動作除了是取消VR的滯空時間外，用作索敵和避開攻擊都是很好的方法。如果玩者在移動中失去對方的踪影，只要利用跳躍會自動面向敵人的特點，加上取消跳躍便可立刻再次LOCK ON敵人了，而在於避開攻擊方面，很多的攻擊／埋身攻擊都是能輕易利用此取消技來避過。至於武器取消方面，只要在子彈／鐳射等攻擊未射出之前是可以利用跳躍來停止攻擊的行動。而攻擊動作的取消法，是當子彈射出後，立刻以蹲下攻擊來取消之前的收招動作，再加以攻擊，用處則在於增加一次攻擊的次數。正常來説，大多數的左、右武器都能以蹲下來取消的。

最後不得不提的是當在埋身戰時，所有攻擊都能以防禦或跳躍來在出招途中立刻取消攻擊的動作，玩者大可在擊中對手後立刻作出防禦的姿勢，或在取消收招動作立刻再出招，這不但能在埋身戰中防止被反擊，也可在敵人反擊前作出第二輪攻擊，是相當有用的技術。

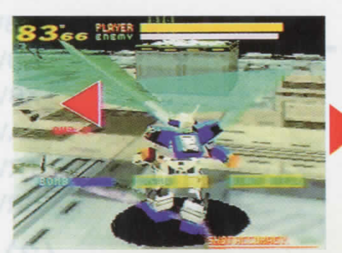
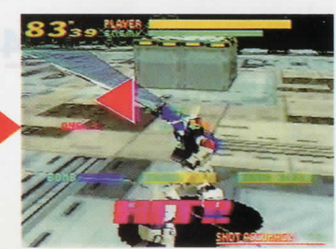

■合共三發的子彈



■以跳躍取消劍劈



■取消劍劈而使出電子萊福鎗



■劍劈擊中後以防禦取消收招動作

LOCK ON系統

很多武器本身都是具有導向特性的，但要發揮其導向性能便首先要將敵人鎖定(LOCK ON)，基本上只要面向敵人便可將它LOCK ON，而在跳起或加速攻擊時都是會自動LOCK ON的。當與敵人的距離拉近時，便會進入雙重鎖定模式(DOUBLE LOCK ON)而轉為埋身的攻擊了，至於甚麼距離才進入雙重鎖定模式便要視乎各種武器而有所不同。


■沒有 LOCK ON 的攻擊不會導向


■LOCK ON後的攻擊發揮導向性能

埋身攻擊

先説翻身的攻擊，當玩者VR倒地後，如果對方仍然在身旁，這樣便可以在起身時按任何一個攻擊掣使出翻身攻擊。至於回轉攻擊，就是在DOUBLE LOCK ON時以斜前移動加攻擊，高速繞到敵人身後的攻擊法。最後的是近距離武器組合技，如VIPER II的埋身右武器劈出後，再按左武器掣便可使出第二段的劍劈，不同的機體，其組合的方法都不同啊。



■二段攻擊的組合技



■翻身攻擊



■具奇襲性的繞後攻擊

雙重鎖定距離表

	左	雙手	右
TEMJIN	14.9	99.9	54.9
VIPER II	44.9		44.9
DORKAS	29.9		59.9
BELGDOR	24.9		39.9
BAL.BAS.BOW	24.9		44.9
APHARMD	14.9	139.9	54.9
FEI-YEN	64.9		44.9
RAIDEN	24.9		49.9
JAGUARANDI	39.9		

近距離武器組合技表

TEMJIN、APHARMD、BELGDOR、RAIDEN
(PAD) C→C、A→A (T.S.) R→R、L→L

DORKAS、BAL.BAS.BOW
(PAD) C→C、A→A、C→A、A→C (T.S.) R→R、L→L、R→L、L→R

VIPER II、FEI-YEN
(PAD) C→A、A→C (T.S.) R→L、L→R

機體號碼小常識：

各VR本身都有一個編號，而且都有着個別的意思。基本上號碼大致分為三個區分，以TEMJIN為例：

MBV-04-G

(1) VR之戰術分類碼
(2) 機體開發碼
(3) 機體形式分類碼。

(1) VR的戰術分類碼：

號碼	名稱	戰術分類
MBV	MAIN BATTLE VR	主戰鬥型VR
HBV	HEAVY BATTLE VR	重戰鬥型VR
XBV	EXPERIMENTAL BATTLE VR	試作戰鬥型VR
SAV	SUPPORT ATTACK VR	支援攻擊型VR
TRV	TACTICAL RECONNAISSANCE VR	戰術偵察型VR
SRV	SPECIAL RECONNAISSANCE VR	特別偵察型VR

(2) 機體開發碼：

以機體開發計劃的號碼而來，如FEI-YEN便是第十四個開發計劃中的機體

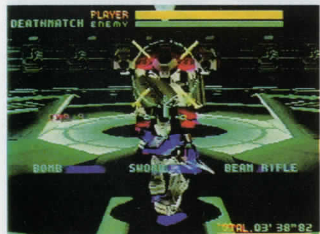
(3) 機體形式分類碼：

VR在該計劃中隨改良而更新的號碼。

依然神秘的中頭目—JAGUARANDI

如果大家有細心留意的話，相信也會注意到SS版的JAGUARANDI亦會跟街機版一樣，當玩者戰敗給JAGUARANDI後續關，JAGUARANDI的體型是會越來越細的，二次續關之後，JAGUARANDI的體型會和玩者的VR差不多呢！

無論是CPU或玩者操作，JAGUARANDI的武器顯示都是不知名(UNKNOWN)，真是相當神秘。



■原本的體型



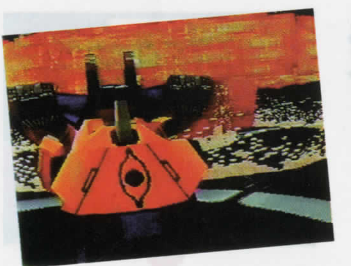
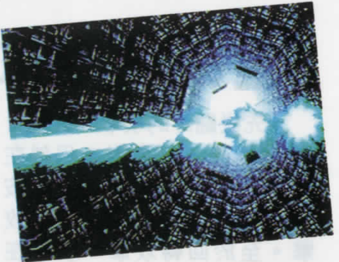
■續關一次後的體型

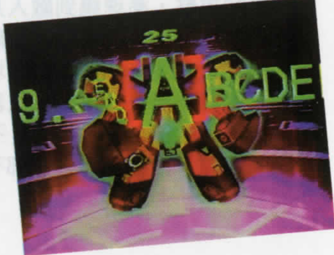


■續關二次後體型已和玩者VR相若

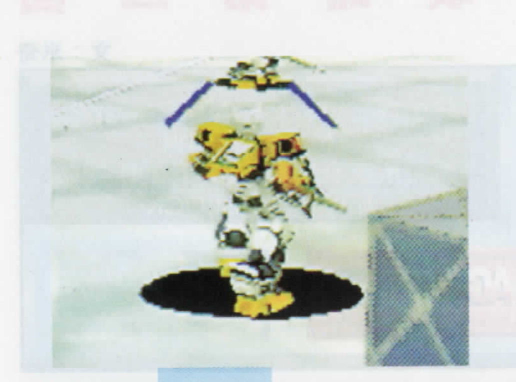


■玩者使用時體型也很龐大



■初次奉上JAGUARANDI的ENDING

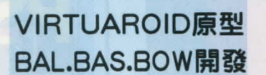
現行VIRTUAROID的系譜





月面遺跡發現超科技的人型兵器

VIRTUAROID原型BAL.BAS.BOW開發



因開發技術開題而延遲

實驗機體的開發決定

試作型TEMJIN

試作型RAIDEN





MBV-04-G TEMJIN

輕量化及高機動化

格鬥力強化

XMU-06-A VIPER「VIPER-PROTO TYPE VER.α」

MBV-09-C APHARMD

TRV-06-E VIPER VER.α的改良型「VIPER-PROTO TYPE VER.β」

TRV-06-E VIPER II

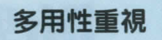
集合開發技術

HBV-05-E RAIDEN

多用性重視

削減成本的火力支援型

HBV-10-B DORKAS



SRV-07-D BELGDOR



VR.APHARMD

引入全部現行的開發技術

XBV-13-t11 BAL-BAS-BOW(第11次試作機)

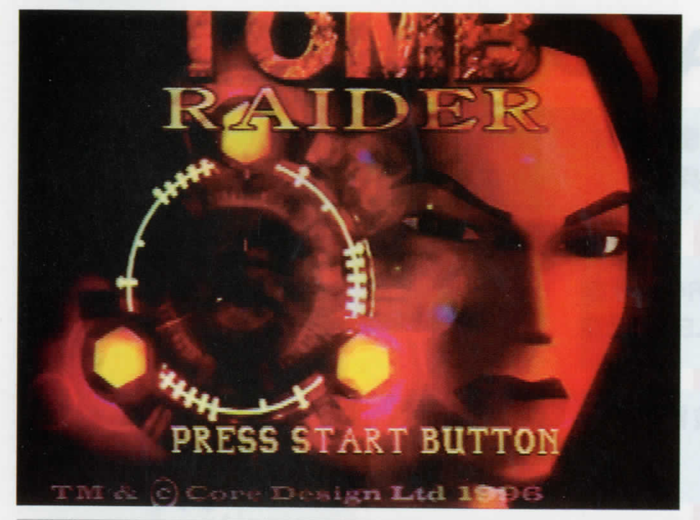
LOSE NUMBER ORIGINAL FEI-YEN(行踪不明)

SRV-14-A FEI-YEN(複製品)









盜墓者 TOMB RAIDERS

跳　樓　攻　略　第　二　回

文：米奇

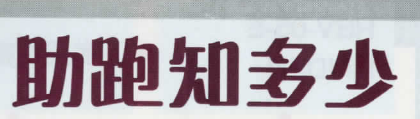


教你倒立！

一般來說，當要跳到很遠的地方時，只要在起跳後按着×掣，莉娜就抓住邊緣，再按×＋↑就可以到攀上去。但除了這種上攀的方法外，其實還有一種有趣的上攀方法，就是以倒立的方式翻到上面去（圖0.1.1），方法是在抓住柱或懸崖時，按R1＋×＋↑，就可以以倒立的方式攀到上面。

這種上攀的方法沒有多少實用價值，只不過是有趣而已。

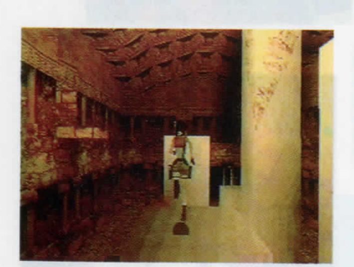

■圖0.1.1



雖然《TOMB RAIDERS》是個3D遊戲，不過說實在一點，這只不過是《波斯王子》的主觀版本，所以所有行動其實很公式化，就以助跑來說，很多時候是可以以觀察兩個平台之間的距離和高度差，來決定以甚麼方式來跳，而且一旦知道這法則之後，就幾乎可說萬試萬靈，永不失手。

在遊戲中，莉娜可以跳得過的距離有三支柱位那麼遠，而每升高一級（約由利莉娜的下巴到地面那麼高），距離就要減一柱位，而無論要向上跳還是向前跳，所需要的助跑也只不過是莉娜後跳一步那麼遠，更遠的助跑對跳的距離一點幫助也沒有，而且遊戲程式中設定了一種控制起跳時間的功能，就是假如平台邊緣跟起跑點之間的距離剛好是莉娜後跳一步那麼遠的話，只要你在起跑（按↑）後立即加按□掣，莉娜是會自動在走到平台最邊端的位置時才起跳的，絕不會太早或太遲起跳。

因此，最有效控制跳躍的方法就是先按着R1掣行到平台的邊緣，以左右校準方向，然後放開R1掣，按↓後跳一步，然後就那樣按↑，起跑後立即加按□掣，起跳後放開□掣改按×掣，那就萬無一失了（圖0.2.1～圖0.2.2）。


■圖 0.2.1


■圖 0.2.2

跳躍法則表

方向／ 距離

向前／ 上跳，距離一柱位
向前／ 上跳，距離二柱位
向前跳，距離三柱位
向下跳，距離一柱位
向下跳，距離二柱位

起跳方法

從邊緣向前跳

從邊緣後跳一步，先按↑，起步後立即按↑＋□，假如高度差不多過一級的話就不用按×掣。
從邊緣後跳一步，先按↑，起步後立即按↑＋□，起跳後立即緊按×掣。
從邊緣後跳一步，不助跑向前跳
從邊緣向前跳

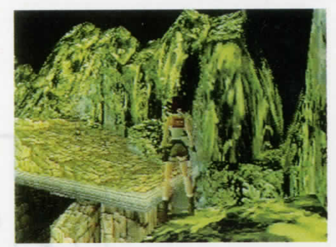
圖　例

- 蝙蝠
- 小藥包
- 大藥包
- 門
- 槓桿
- 柱
- 爛石
- 下層部分
- SAVE POINT
- 重要地點
- 密林彈
- 散彈
- 烏茲彈
- 鱷魚
- 猩猩
- 獅子
- 老鼠
- 跳／前進方向

ADVENTURE 1.3 秘密點補遺

在上一期恐龍園的一幕中，是還有一個秘密點的，那就在平原深處的那座神殿的神殿頂，不過跳去的方法就相當麻煩。首先你要沿着神殿北邊的石崖找，找到第一塊最近神殿而又能攀上去的岩石後就設法攀上去，上到全無去路的地方之後就沿着崖壁看，這時你會發現崖壁上有塊很突兀的石平台，大小只有一支柱那麼大，而在同一軸線上，你應該已經可以看到神殿頂上的寶物(圖1.3.1)。你要走到最邊端的位置斜跳到平台去，再從平台跳到神殿頂去。

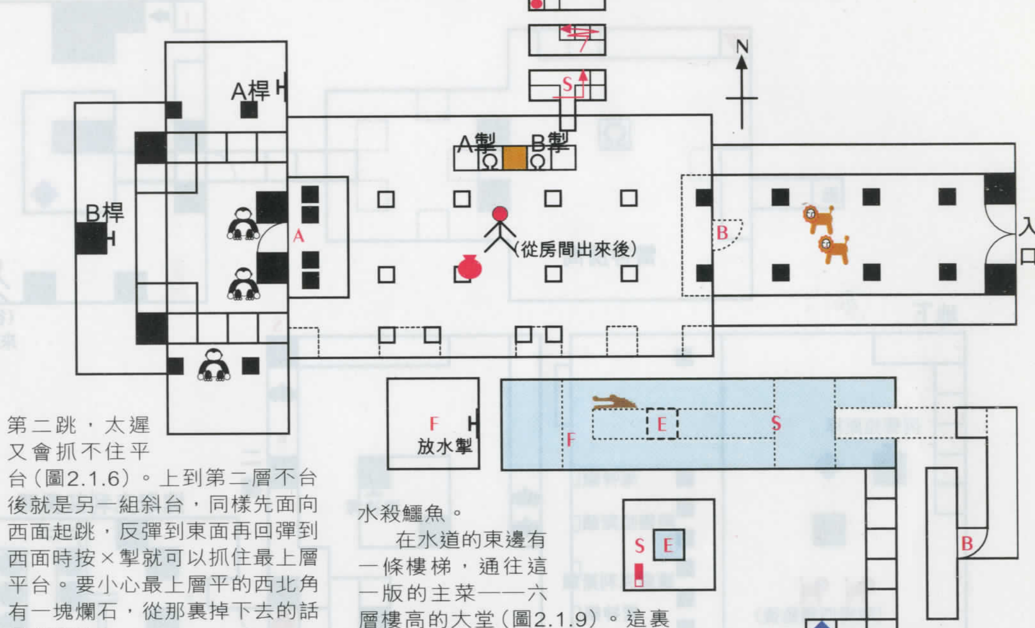
神殿頂有一個小藥包、散彈、密林彈和烏茲彈。要從神殿頂下來，可以走到神殿的南邊去，神殿旁的岩石是呈斜台狀的，你可以從那邊滑下去而不受傷。


■圖1.3.1

ADVENTURE 2.1 ST. FRANIS' FOLLY

一入門口，就會有兩隻獅子出來迎接莉娜，所以一開始就不要急慢，先跳到兩邊的高台上向獅子開火，獅子是不會跳到高台上攻擊你的。

進入很多柱的大廳，北邊的坑道上有一塊磚頭，先將磚頭推向西面的Ω位置(圖2.1.1)，大廳深處的房間的門便會打開。房間中有兩頭大猩猩，但由於一旦進入房間之後房間的門便會關上，為免上縮窄活動空間，最好還是在門口位置引猩猩出來殺死牠們。要小心當莉娜拉下房間中間的槓桿後，房間南邊的上層就會跑下一頭猩猩來(圖2.1.2)。



拉下房間中兩支槓桿後就可以走出房間，不過這時另一個冒險家皮亞就會出現狙擊莉娜(圖2.1.3)，一旦以×鎖住皮亞之後，你就要不停地跳躍來避開皮亞的攻擊，皮亞中了數槍之後就會逃去。

接着，就要把剛才坑道上的磚頭推到東面Ω的位置來打開大廳上層的門。然後再把磚頭反推向坑道的最西邊，以它來作為踏台，跳到坑道南邊的高柱上(圖2.1.4)。

在大廳的北邊上層有一個小平台，那是通到第一個秘密點的地方，由現在莉娜所在的柱跳到東邊的另一條高柱上，就可以從那裏跳到平台去。這秘密點由兩組斜台構成。先走到入口旁的斜台前，站在最靠近入口的地方，面向斜台(圖2.1.5)，然後跳向那斜台並按着口不放，這樣莉娜便會先跳到前面的斜台，再回彈到身後的另一斜台，並會在一踏到斜台時面向北面跳起，你要在她再起跳時才改按×掣抓住第二層平台，太早的話莉娜就不會作第二跳，太遲又會抓不住平台(圖2.1.6)。上到第二層平台後就是另一組斜台，同樣先面向西面起跳，反彈到東面再回彈到西面時按×掣就可以抓住最上層平台。要小心最上層平的西北角有一塊爛石，從那裏掉下去的話是會死的。

從坑道南邊的高柱往南跳到另一柱上，就可以從那裏跳到牆上的平台，沿平台跳躍就可以到達上層的門口。進入上層門口後要小心，那裏是一條很長的斜坡，斜坡的盡處是一條水道，但斜坡的對岸卻是一個秘密點(圖2.1.7)，你要看準到達斜坡最底點才起跳，這才有可能跳到對岸去，那裏除了可以得到寶物外，還可以滑到設有放水槓桿的房間，不過千萬別心急拉下槓桿，應該先跳下水道，游到水道中間的秘密點(圖2.1.8)。當然，假如你不幸從斜坡掉下來，也可以從水道游到這個秘密點的。取了寶物後才回到槓桿房間，拉桿放水殺鱷魚。

在水道的東邊有一條樓梯，通往這一版的主菜——六層樓高的大堂(圖2.1.9)。這裏大多數平台都會觸發二至三隻蝙蝠來襲擊你，所以一聽到蝙蝠的叫聲就要拔槍。先跳到正中間建築物六樓，從西北角下到五樓拉下雷神THOR房間的槓桿，攀到下一層，小心地跳到南邊的小平台拉下達摩克利茲DAMOCLESE房間的槓桿，取了南端的小藥包之後跳回平台，就可以後跳＋×的方式下到三樓，在裏SAVE後就可以進入雷神房間取雷神鎖匙。一到達房間入口，就會觸發房中間的雷電球放電。雷電是打在地上五塊石板周圍的。要平安無事通過，方法是靠牆邊行，行到靠近石板的地方便要停下，待電球放電，一看準雷電不是打在前面的石板時，就要在雷還未過去時立即起步跑或跳過去(圖2.1.10)。

進入後面的房間，是另一個機關「雷神之鎚」。站在房間中一個畫有Ω標記的地方，頭上的大鎚就會開始敲下來，鐵鎚敲下時會發出一個很高音調的機械聲，你要在那聲音發出時立即逃走避過那個大鎚，那麼天花板就會掉下兩塊大磚頭來(圖2.1.11)。把地面的磚推到北邊的高台下，藉它跳到高台上把高台末的大磚推到最西邊，經那磚頭上到高台西北角的柱上，從那 跳到房間正中的高台(圖2.1.12)，那就可以取得雷神的鎖匙。

沿來路回到地面，一出到外面就要小心，因為皮亞會在這個時候出現狙擊莉娜，跳到下面一層會較易對付。跳下去時最好以面向南面向後跳的方式下去，面向北面跳的話很容易摔死。

收拾皮亞和拉下海神NEPTUNE房間的槓桿之後，就可以跳到東南面達摩克利茲的房間。一入去你會見到希臘神話中的達摩克利茲之劍的機關，這時你不用擔心，劍要在你取得放在房間深處的達摩克利茲的鎖匙之後才會掉下來，回程時，在接近門口時你就要停步，按着R1掣逐步逐步前進，要等一步行完停下來，才踏出第二步，這樣就可以把劍引下來(圖2.1.13)。不要相信地上的影子，因為劍是會斜飛


■圖 2.1.1


■圖 2.1.2

四樓　五樓　六樓

大石　N　阿德拉斯房間　匙　達摩克利茲桿　雷神桿　F　D　海神房間

三樓　I　H桿　H　匙　（從雷神房間出來後）

雷神房間　匙

地下　阿德拉斯桿　（取得四鎖匙後）　S　海神鎖　阿德拉斯鎖　達摩克利斯鎖　雷神鎖　海神桿　S　二樓　達摩克利茲房間　匙

的；行近多柱的地方時，就要故意向柱走，那可以引劍刺入柱中，免阻礙前路。只要一步一步的行，就一定可以安全過關。

最後下到最底層，拉下阿德拉斯ATLAS房間的橫桿，儲存進度後就可以從西北面的樓梯爬回上層去。

阿德拉斯的房間有一道鐵閘，一進去就不能出來，先跳下深坑取得下面的小藥包，然後慢慢跑上斜坡，一見到石頭滾下來就不停往後跳（圖2.1.14），跳到掉下深坑就可安全避過石頭。然後就可以施施然從斜坡旁攀上去，取得阿德拉斯的鎖匙。

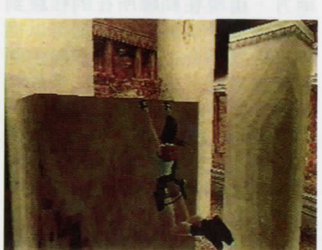
上到六樓海神的房間，那裏的大水池的水流是單向的，跳下去後除非取得鎖匙否則就不能游回去，而且水道非常深而長，所以絕不能浪費時間，記下地圖快快開機關取鎖匙（圖2.1.15），一旦發現不夠氣就要以藥包搭夠。

取得全部四條鎖匙之後又要回到一樓，但這時一樓會多了兩頭獅子，你要在二樓打死牠們，不要下去一樓西北角的樓梯去打牠們，牠們是會上樓梯的。

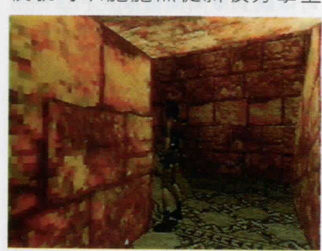
打死兩頭獅子之後就可以開鎖過關（圖2.1.16）。



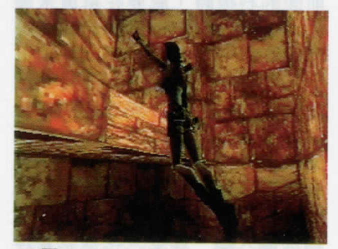
■圖 2.1.3



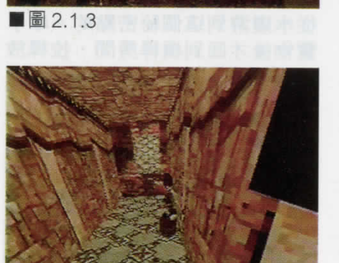
■圖 2.1.4



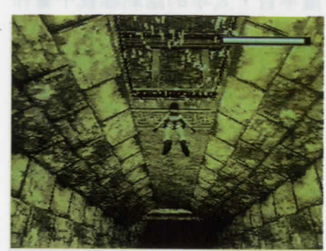
■圖 2.1.5



■圖 2.1.6



■圖 2.1.7



■圖 2.1.8


■圖 2.1.9


■圖 2.1.10


■圖 2.1.11


■圖 2.1.12


■圖 2.1.13


■圖 2.1.14


■圖 2.1.15


■圖 2.1.16

ADVENTURE 2.2 COLOSSEUM

這一版第一部分的房間沒有甚麼難度，最難的要算是跳到神殿前的秘密點去。這個秘密點非常難跳，米奇試二十次才有一次成功，我也不太明白怎麼會上去的，總之就是從柱的斜角向前跳過去，助跑距離約是後跳一步，現在米奇把跳上去的過程刊出來，能否跳上去就看大家造化了(圖2.2.1～圖2.2.3)。

從神殿三樓可以看到石崖上一有一條隱閉的入口，那裏要經過一個鱷魚潭才可以過到對岸，你可以從上面先打死兩頭鱷魚，然後就可以抓住北邊牆上的石隙，以R2掣1或→橫移到對岸。別忘記石隙中間有一個秘密點啊(圖2.2.4)。

沿着通路走就會來到一個鬥獸場，當莉娜跑到看台時，皮亞又再出現(圖2.2.5)，打退他之後就要在看台邊向下射殺鬥獸場中的野獸，然後進入東北看台下的入口處打開東南面石山下的鐵閘。當你從通道走出去之後，你看發現鬥獸場上面又多了三頭獅子從上面向你虎視眈眈(圖2.2.6)，從下面射殺牠們之後就可以走到東南面的石山。小心從那裏撲出來的一隻獅子(圖2.2.7)。

進入石山鐵閘後的房間，會遇上一個講究時間掌握的機關，你要走到房間南邊房間一塊灰色的磚去開啟房間北面兩個房的鐵閘，不過這兩個鐵閘都有時限，時限一過就會關起來。房中另有一塊色的磚用來開啟那個房間的鐵閘。開閘後你要立即走到左邊的房間，拉下隔鄰房間中另一房間的限時閘的槓桿，趁鐵閘還未關上你要一口氣從左邊的房間走到右邊房間內的槓桿房間，時間上是剛剛好的，所以行動要非常準確(圖2.2.8)。拉下槓桿房間中的槓桿，就可以打開通到石山上的門。

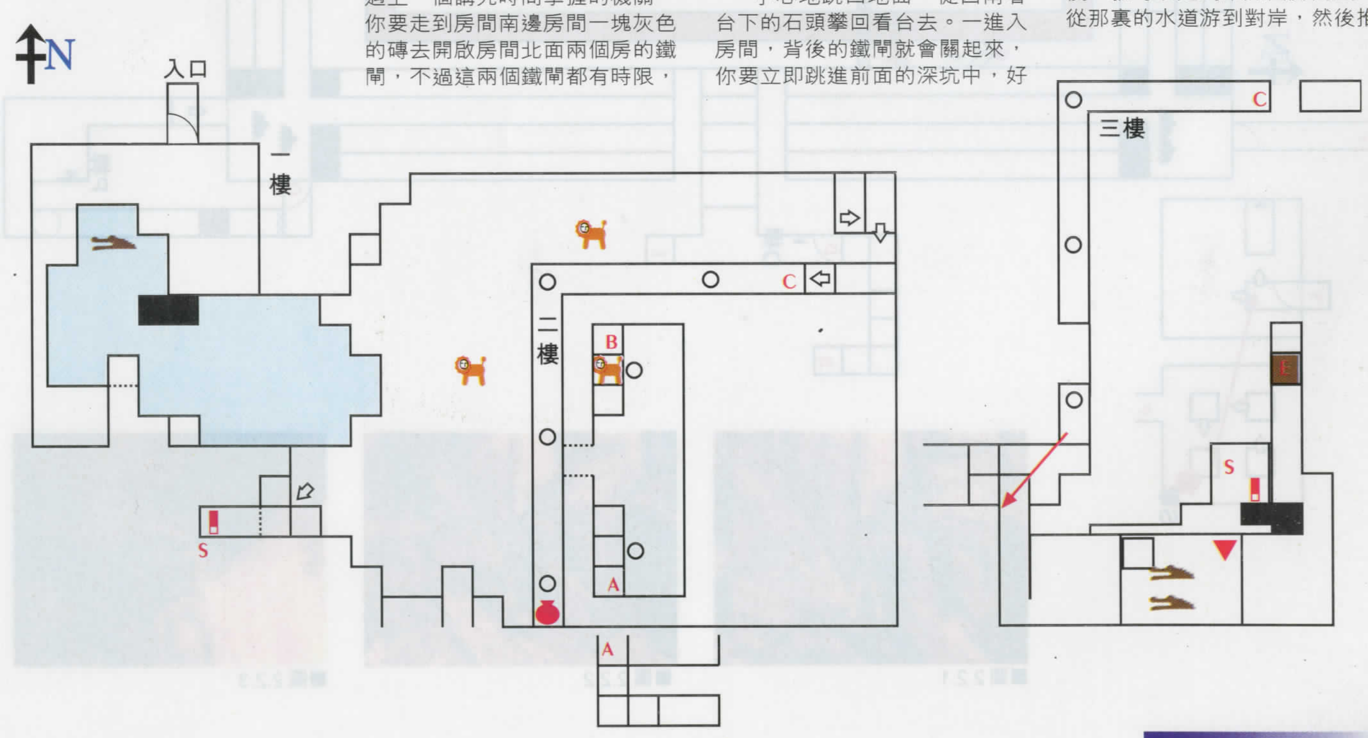
從石山跳到對面的長形石山，再從那裏就可以跳到鬥獸場的包廂大廳(圖2.2.9)。拉出包廂大廳深處的磚頭就可以找到看台西南面房間的大門開關。

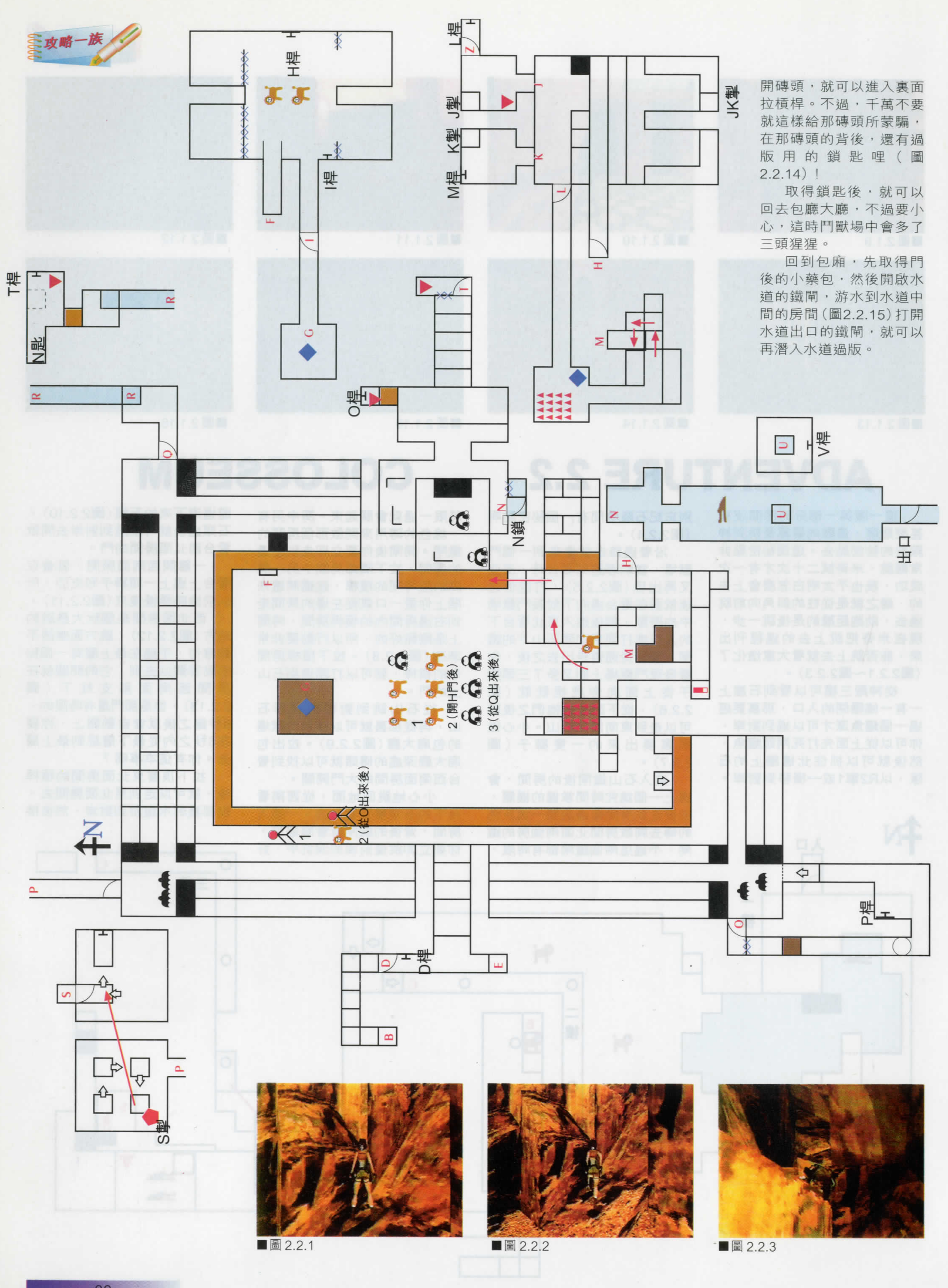
小心地跳回地面，從西南看台下的石頭攀回看台去。一進入房間，背後的鐵閘就會關起來，你要立即跳進前面的深坑中，好避過滾下來的石頭(圖2.2.10)。石頭過後就可以跳到對岸去開啟看台西北面房間的門。

一離開西南面房間，就會在看台上遇上一頭獅子和皮亞，所以前進時要慢慢來(圖2.2.11)。

西北面房間是個玩大暴跳的地方(圖2.2.12)，跳方面應該不難應付，不過在最上層有一個秘密點卻難以去到，它的開關就在房間西南面那支柱下(圖2.2.13)，但是那門是有時限的，6秒鐘之後就會自動關上，你要在6秒之內從最下層跳到最上層去。你有這本事嗎？

拉下頂層東北面房間的槓桿後，就可以走到東北面房間去。從那裏的水道游到對岸，然後推





開磚頭，就可以進入裏面拉横桿。不過，千萬不要就這樣給那磚頭所蒙騙，在那磚頭的背後，還有過版用的鎖匙哩（圖2.2.14）！

取得鎖匙後，就可以回去包廳大廳，不過要小心，這時鬥獸場中會多了三頭猩猩。

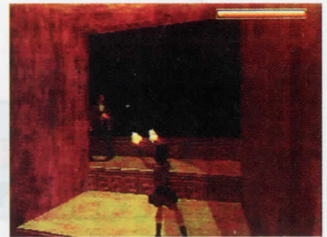
回到包廂，先取得門後的小藥包，然後開啟水道的鐵閘，游水到水道中間的房間（圖2.2.15）打開水道出口的鐵閘，就可以再潛入水道過版。

■圖 2.2.1

■圖 2.2.2

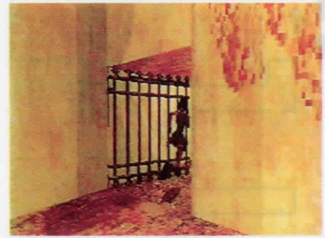
■圖 2.2.3

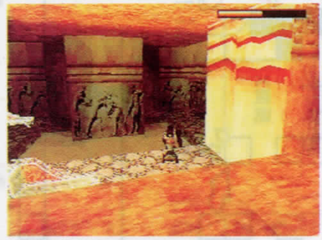

■圖 2.2.4


■圖 2.2.5

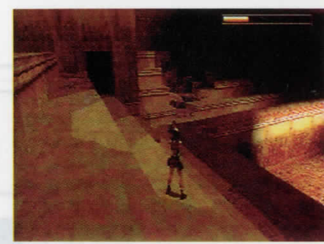

■圖 2.2.6


■圖 2.2.7


■圖 2.2.8


■圖 2.2.9


■圖 2.2.10


■圖 2.2.11


■圖 2.2.12

■圖 2.2.13

■圖 2.2.14

■圖 2.2.15

ADVENTURE 2.3 PALACE MIDAS

這是一個很大的宮殿，很容易令人迷失目的。其實在這大宮殿中，有好些地方只是為了拿幾件寶物而已，有些地方就只是通往重要地方的通道。要取得過版用的三塊金磚，主要都是從宮殿東邊的密碼房間中取得的。

從水道游出來後，首先就是從北邊的通道上樓梯到密碼房間所在的大廳（圖2.3.1）。這個大廳中有四道門，門上都畫有五個標記，由不同排列的Y和Ω組成。沿着高柱跳到上層平台，會見到一列五支槓桿，這其實就是大廳中四間房間的開關，Ω代表上，Y代表下，不同的組合就可以打開不同的門。

首先打開南面的門（房間W；圖2.3.2），這個房間有多個着了火的高台，下面是個大水池，你不可能游水到對岸去，一定要跳過去，雖然當你走近第一個火堆時，火是會熄燒一會，不過熄滅的時間太短，即使你的跳躍非常準確，那短暫的時間也不夠你跳到對岸去的。當你走得太近火堆時，莉娜便會給燒着（圖2.3.3），這時就只有跳下水池去才可以弄熄火炎，不過假如保持一定距離的話，雖然仍是會扣HP，不過莉娜就不會被燒着（圖2.3.4）。所以跳躍時一定要朝火堆邊跳過去，不要對準高台中心。

入房間W後首先走右邊樓梯下打死水池中的水老鼠（圖2.3.5），然後補足HP才儲存進度，跳躍時要小心不要接近火堆中心，一般來説，小心跳的話應該可以在火炎再起前跳到第三個高台上，這時就不要心急，因為最後一跳的距離相當遠，一定要有足夠的助跑，只要不是站在火堆中間就可以以藥包來補充。小心校準跳向對岸，由於距離遠，你跳到對岸時只會抓住台邊，所以不怕給火堆到（圖2.3.6）。抓住台邊後就可以以L2和R2橫移到火堆旁邊才攀上去。小心地跑過火堆就可以取得第一片鉛磚——注意，這只是「鉛磚」！

回到大廳打開西南角的房間X，這是最大的一個房間，一直可以通到整個宮殿二樓各地。先走入房間X深處的房間，往下走到房間的根基部分，把木磚拉出來（圖），整個房間X便會倒塌。要跳到房間X東邊高處的入口有兩個方法，一是跑到西邊二樓循正當的跳躍跳到房間X中央的木柱上；另一個方法是走到木柱的南邊面向木柱，後翻並利用反彈時抓住木柱頂攀上去（圖2.3.7）。米奇喜歡這個方法因為失手也不同「跑餐死」。

從房間X東面高層爬上去，是另一個大的空間（圖2.3.8），那其實即是宮殿一樓東南面的大廳的三樓。在跳到對面T形水道前，先在對岸打死水池旁的猩猩和蝙蝠會較為安全。然後就是走向西面水道，在T形水道的入口處等待兩頭鱷魚出來把牠們射殺。潛入水道游到裏面的房間，裏面有一個秘密點，跳躍的方法是爬到西邊的岩石上，行到不能再前進的地方就先調到站在岩石的中間位置（圖2.3.9），然後按下□＋↑不放，就可以連續跳躍的方式跳過岩石，接下來要走到秘密點便不難了。

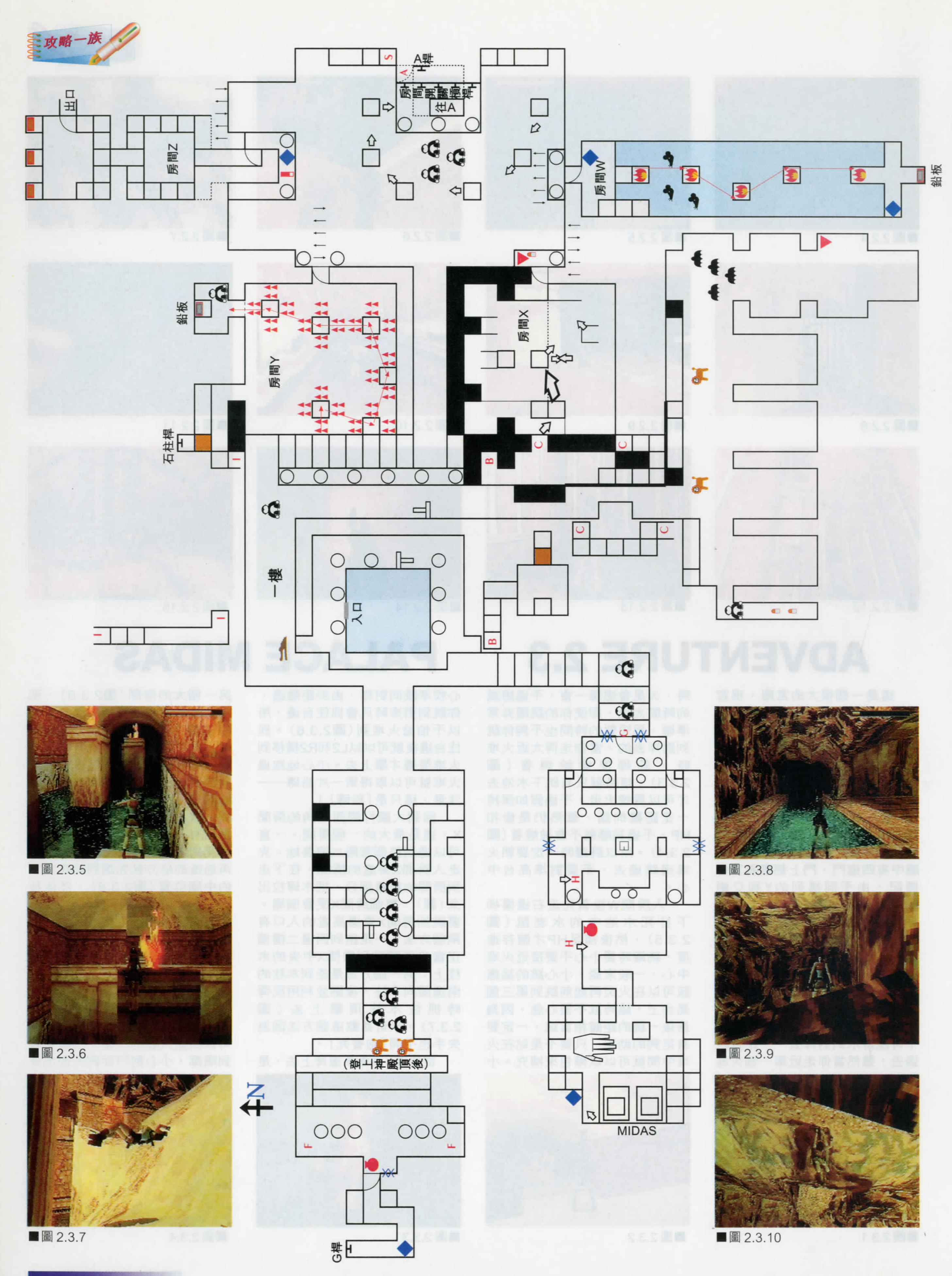
回到T形水道的北邊，即你跳進來的入口附近，站在邊緣向下看會發現一個小藥包，那裏其實是另一個秘密點，以轉身後跳＋×的方式可以安全下去。從那裏可以到達大廳的二樓。那裏斜跳到隔鄰，小心對付從側旁衝出來


■圖 2.3.1


■圖 2.3.2


■圖 2.3.3


■圖 2.3.4



■圖 2.3.5

■圖 2.3.6

■圖 2.3.7

■圖 2.3.8

■圖 2.3.9

■圖 2.3.10



■圖 2.3.11

■圖 2.3.12

■圖 2.3.13

■圖 2.3.14

■圖 2.3.15

■圖 2.3.16

的猩猩後走到西邊近盡頭處，這時向北面望的話會發現對面崖上有一條縫。小心校準位置，跳過去時按×掣抓石縫邊（圖2.3.10），按×＋L2掣就可以移到對岸一個石平台。

從石平台再往南跳，沿通道走便會走到T形水道入口房間的頂層，小心斜跳便可以在不弄跌爛石板的情況下跳到對面。從斜坡滑下去並沿通路前進便可到達水池大廳的二樓，繼續前進就可以去到宮殿西北面的神殿的頂部，取得第二塊鉛磚（圖2.3.11）。

取得第二塊鉛磚後別心急跳到地面去，先在神殿頂上向下射死部分獅子和猩猩（圖2.3.12），這樣會較為安全。走出神殿大堂時最好選用右邊的通道，猩猩很少從那邊出來的。一衝出去就要小心被四、五隻猩猩圍攻，要在遠距離就射殺牠們。接着就是回到密碼房間大廳打開西北邊的房間Y。

房間Y雖然有很多針刺，但只要小心依前文所教的方法跳，應該不難過關（圖2.3.13）。走進北面的通道把磚頭接出來，拉下裏面的槓桿就可以從上面的出口開始「大暴跳」。要小心從最後一枝柱跳入上層房間後便會有一頭大猩猩撲出來。取得鉛磚之後跳回入口的柱上，然後就可以從那條柱上跳向沒有針刺的地面，這是不會受傷的。

這一版稱之為「邁達斯MIDAS的宮殿」，其實就是過版的最大提示——希臘神話中暴君邁達斯祈求天神賜他點石成金的力量，而現在你就要把手上的鉛磚變為金磚。從水池大廳南面的通道走到花園（圖2.3.14），從花園北面的高台跟到中間的天花上，從天花的秘道就可以走到邁達斯巨像的所在。那裏有一隻石手掌，跳上去的話莉娜就會變成金人GAME OVER，但在它下面按×掣，就可把鉛磚逐一變為金磚（圖2.3.15）。

然後拿金磚回到密碼房間大廳，打開北面房間Z的門，先走上最頂層看台取散彈槍子彈，然後就可以在樓梯中間的房間中放置好三塊金磚過版（圖2.3.16）。

未完待續



無責任艦長手冊 Vol.3

TEXT：無責任艦長ARES



由於工作關係，故於亞洲AM SHOW中ARES便要掛上名牌站上台上一整天，因此無可避免地終發生身份敗露事件，完成採訪後被數位讀者攔途截劫。閒談中當本艦長問及《AUBIRDFORCE》這攻略時，其中一位讀者便投訴似乎太長，整整兩期也未完，正當ARES想解釋時，另一名讀者卻突然反駁（後來才知原來一個有玩過一個睇過無玩過），雖然ARES不知他是為我解圍或真是不認同，但ARES倒也同意他的觀點：即使按去戰鬥畫面，每版也起碼要一小時完成。老實説，由於是製作攻略的關係，故進行遊戲時ARES是不能按去畫面的，因此即使打得手快腳快也需每版兩粒鐘，加上不是每版也能順利一次完成，同時有些版數是不能SAVE，要一口氣連踩兩三版的，故這遊戲的確是需要大量精神及時間完成。最後，在開始今期攻略前本艦長便先説明一點，今次流程中任務18是要一口氣直落三版的，同時這三版的難度亦極高，故讀者們定要於精神及時間也充裕的情況下才開GAME，因為ARES便有數天因此原因而無法抽身吃飯，一坐便是六粒幾鐘，真的屁股也坐扁了！

MISSION 16

首都攻防戰

勝利條件：以母艦到達敵方司令部
指定步數：25
艦載機出擊數目：5~7

友軍

驅逐艦

座標——X：09．Y：03．Z：02／HP 640

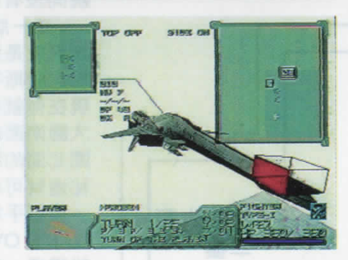
萬能局地戰鬥機

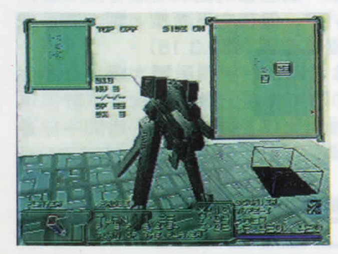
座標——X：08．Y：02．Z：01／HP 360

萬能局地戰鬥機

座標——X：10．Y：02．Z：01／HP 360







汎用型裝甲服

座標——X：10．Y：04．Z：02／HP 420

汎用型裝甲服

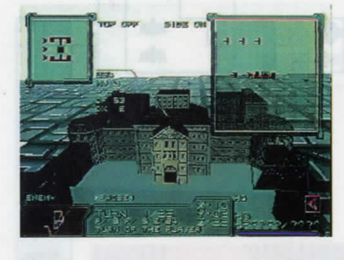
座標——X：08．Y：04．Z：02／HP 420

目標——敵軍司令部

座標——X：10．Y：08．Z：23

HP——？





我方補給

機師

1人

戰機

萬能局地戰鬥機×1
戰鬥攻擊機×2
汎用型裝甲服×1

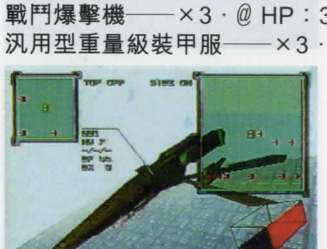
武器

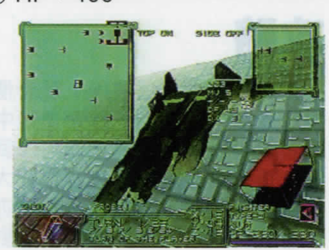
MS×1
MG×1



敵兵力

戰車——×2・@ HP：300
汎用型裝甲服——×3・@ HP：360
對空砲——×10・@ HP：300
高速戰鬥機——×2・@ HP：300
戰鬥爆擊機——×3・@ HP：380
汎用型重量級裝甲服——×3・@ HP：400



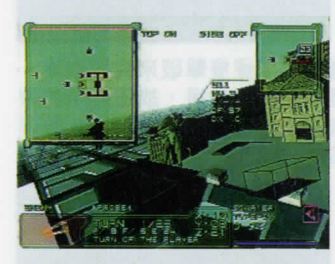


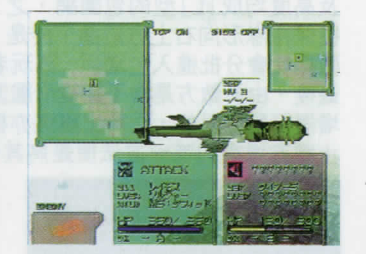
敵座標

戰車——X：19・Y：08・Z：08
戰車——X：02・Y：08・Z：09
汎用型裝甲服——X：20・Y：08・Z：10
汎用型裝甲服——X：03・Y：08・Z：11
汎用型裝甲服——X：20・Y：08・Z：12
對空砲——X：10・Y：08・Z：10
對空砲——X：15・Y：08・Z：12
對空砲——X：12・Y：08・Z：12
對空砲——X：08・Y：08・Z：12
對空砲——X：05・Y：08・Z：12
對空砲——X：03・Y：08・Z：15
對空砲——X：17・Y：08・Z：15
對空砲——X：10・Y：08・Z：19
對空砲——X：14・Y：08・Z：22
對空砲——X：06・Y：08・Z：22
高速戰鬥機——X：09・Y：03・Z：15
高速戰鬥機——X：12・Y：03・Z：15
戰鬥爆擊機——X：15・Y：04・Z：18
戰鬥爆擊機——X：18・Y：04・Z：20
戰鬥爆擊機——X：20・Y：04・Z：22
汎用型重量級裝甲服——X：09・Y：08・Z：21
汎用型重量級裝甲服——X：10・Y：08・Z：21
汎用型重量級裝甲服——X：11・Y：08・Z：21

無限敵增援

汎用型重量級裝甲服——X：09・Y：08・Z：21／HP：400
——X：10・Y：08・Z：21／HP：400
——X：11・Y：08・Z：21／HP：400





核彈導出現座標

X：05・Y：01・Z：19／HP 300
X：13・Y：01・Z：20／HP 300
X：02・Y：01・Z：10／HP 300

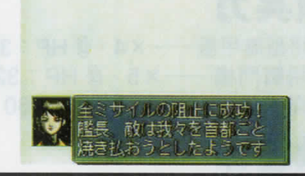
攻略



由於這版仍是在大氣圈內作戰的，故在進行時玩者便仍然要以實彈武器作戰，所有光學武器，即雷射砲因於破壞力及命中率會大減而全數不用，此外在這版中會有友軍共同作戰，由於有戰艦的關係，故即使是友軍艦載機也能回艦維修，但要注意的是友軍艦載機是只可進入友軍戰艦維修，同樣玩者自己的艦載機亦是。至於起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：12・Y：05・Z：02，由於友軍的出現位置與玩者的隊伍十分接近，故在進擊路線上大可一起前進，一起組成防衛線。而在戰術方面，基本上當玩者組成防衛線後便可一直向前方慢慢推進，但進攻之前便先要將全軍高度保持於離地面三至四隔，以低空戰處理。同時，由於敵方地面會有對空砲及少量敵機，故位置分配上所有裝甲服要在地面作戰，同時在地面向空中目標攻擊，對空中的戰機作長距離支援，此外以各母艦成遠距離的正面鎮壓，戰機則在低空作高速接近戰。此外由於地面是有多台射程很遠及破壞力不能小看的對空砲，故玩者好以母艦作制壓，先將前方的對空砲重創，跟着各艦載機上前將之毀滅及向攻擊範圍內的敵機作逐個擊破。而到了後期，玩者便要處理司令部前的三台汎用型重量級裝甲服，不過由於這三台汎用型重量級裝甲服離開原有位置後便會有另一台在下一步出現於原有位置作增援，故某程度上可說是一個升LEVEL的好機會。

最後，當玩者將母艦駛至司令部後便完為了此版的第一部份任務，因為當母艦駛至司令部後，敵軍便會因決定放棄司令部而從大氣層外射出核導彈，故這時任務的限制步數便會變成99步，而任務目標亦會變成截擊所有核導彈。至於核彈導彈的數目便有三發，出現座標是「X：05・Y：01・Z：19」、「X：13・Y：01・Z：20」、「X：02・Y：01・Z：10」，每發的HP是300。由於核導彈的防禦力十分弱及不會作出反擊，故玩者基本上可放心地將部隊分成三隊，分別前往地圖上的左前上、左後上及右前上三個地點等候，剩下的艦員便在司令部上空繼續執從司令部跑出來的敵增援。





MISSION 17A

諜報部員

勝利條件：將敵艦隊全滅
指定步數：20
艦載機出擊數目：5~7







友軍

巡洋艦

座標——X：12．Y：12．Z：06／HP 840

戰鬥攻擊機

座標——X：12．Y：13．Z：08／HP 380





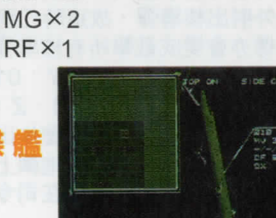
重裝型裝甲服

座標——X：12．Y：13．Z：09／HP 450

我方補給

戰機

萬能局地戰鬥機×2
高速攻擊機×1
汎用型裝甲服×1
空挺型裝甲服×1





武器

MS×2
MG×2
RF×1

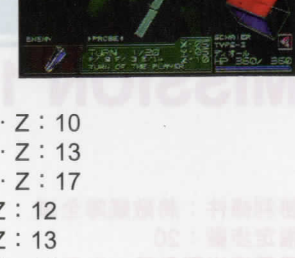
目標——我方間諜艦（巡洋戰艦）

座標——X：02．Y：02．Z：20

HP——860

敵兵力

汎用型裝甲服——×4．@ HP：360
汎用戰鬥機——×5．@ HP：320
巡洋戰艦——×4．@ HP：860



敵座標

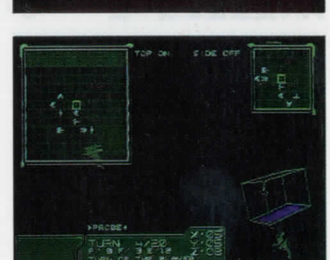
汎用型裝甲服——X：05．Y：05．Z：10
汎用型裝甲服——X：03．Y：04．Z：10
汎用型裝甲服——X：02．Y：02．Z：13
汎用型裝甲服——X：03．Y：05．Z：17
汎用戰鬥機——X：06．Y：05．Z：12
汎用戰鬥機——X：04．Y：02．Z：13
汎用戰鬥機——X：07．Y：06．Z：14
汎用戰鬥機——X：06．Y：06．Z：18
汎用戰鬥機——X：07．Y：08．Z：19
巡洋戰艦——X：03．Y：02．Z：13
巡洋戰艦——X：04．Y：03．Z：16
巡洋戰艦——X：02．Y：02．Z：20
巡洋戰艦——X：04．Y：05．Z：20

無限敵增援

汎用戰鬥機——HP：320

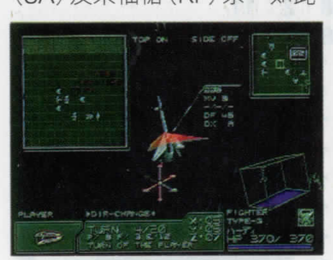






攻略

完成上一項任務後，玩者便再次返回宇宙戰線，故在這版中玩者便可將所有武器換回光學武器，不過由於遊戲最後是會在大氣圈內決鬥的，因此玩者其實亦不應太依賴這些雷射武器，相對來說應同時兼顧兩方面的技能上升，好使各隊員不論是大氣圈內外也能全力入戰，因此在安排上編者便在戰機同時配置雷射槍及實彈機槍，至於裝甲服由於本身屬中距離攻擊用，故編者索性在頂部裝上飛彈（MS）及火箭（RK）系武器，而左右分別是拳頭（SA）及萊福槍（RF）系，如此一來各部隊的戰略位置便變得明顯及洽如其份，絕對有利於不同戰術的應用。至於在這任務中，玩者的任務目的便是將敵方艦隊全滅，不過由於我軍是有一間諜艦潛伏於敵陣中的，故在攻擊時玩者便要小心誤中副車，因為在這版中玩者如擊沉諜艦的話，下一版便會直接跳至「18A：討伐艦隊」，而且會因而進入版圖「18E」，遭遇到前所未有的困境。但玩者如沒有錯手擊沉諜艦的話，那麼便會在下一版進入「17B：支援」，同時在「18A：討伐艦隊」中會進入較有人性的分支版圖「18D」。至於在擊沉諜艦與否的問題，編者便主張放諜艦一條生路，雖然擊沉它能再升一級LEVEL，但如在諜艦生存的情況下過版那麼便可進入「17B：支援」進行大規模升級，同時可得到補給及在「討伐艦隊」中行到一條好路，故保留諜艦可說是百利而無一害的。而在位置方面，諜艦的型號是一般巡洋戰艦，座標則是X：02．Y：02．Z：20，此外在戰鬥中它是不會作出任何移動的，但如受到攻擊便會作出還火。



於起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：11．Y：11．Z：03，在戰略上應先將友軍全員向左上移動，而母艦便向前方保持高度前前及放出艦載機，以全軍組作成一不論是平面及高度均成「L」型的包圍網，之後保持隊形向右上方前進，於是敵機便會分批進入包圍網，而玩者便可以逐隻擊破來突破敵陣。最後，由於敵方是會不斷從母艦派出戰機作增援，故這版中的敵增援可是無限的，同時出現座亦根據當時母艦位置而定，故要停止敵方增援的唯一方法便是將其母艦擊沉。



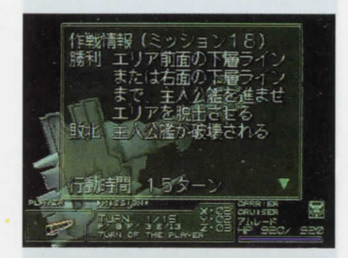




MISSION 18A 討伐艦隊

勝利條件：於版面前下方或右下方脫離戰線
指定步數：15
艦載機出擊數目：5~7



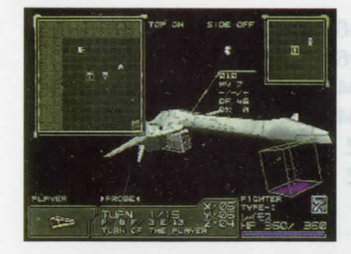


友軍

驅逐艦

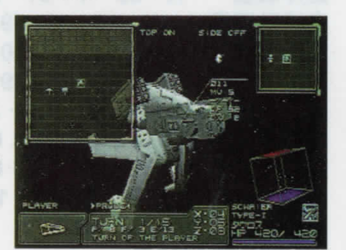
座標——X：05・Y：05・Z：06／HP 640





萬能局地戰鬥機

座標——X：05・Y：06・Z：04／HP 380

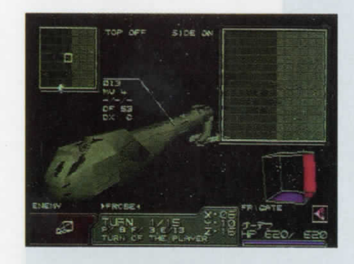


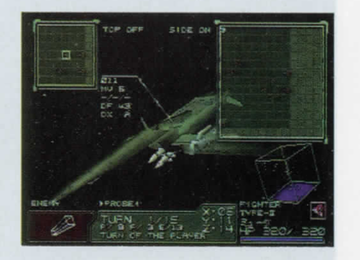
汎用型裝甲服

座標——X：04・Y：05・Z：08／HP 420

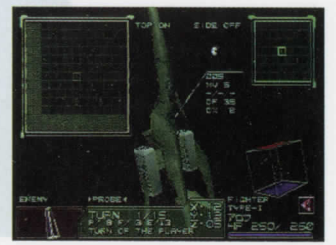
敵兵力

驅逐艦——×4・@HP：620
汎用戰鬥機——×3・@HP：320
輕裝型裝甲服——×3・@HP：300
輕戰鬥機——×3・@HP：260







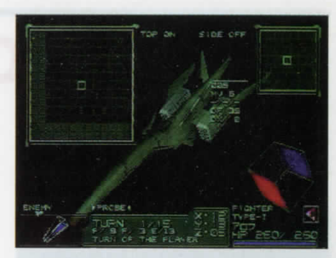


敵座標

驅逐艦——X：06・Y：10・Z：16
驅逐艦——X：03・Y：02・Z：16
驅逐艦——X：15・Y：15・Z：05
驅逐艦——X：15・Y：16・Z：08
汎用戰鬥機——X：06・Y：11・Z：14
汎用戰鬥機——X：08・Y：12・Z：13
汎用戰鬥機——X：10・Y：13・Z：14
輕裝型裝甲服——X：07・Y：09・Z：10
輕裝型裝甲服——X：03・Y：10・Z：09
輕裝型裝甲服——X：09・Y：11・Z：07
輕戰鬥機——X：12・Y：13・Z：05
輕戰鬥機——X：13・Y：14・Z：03
輕戰鬥機——X：13・Y：14・Z：07

無限敵增援

汎用戰鬥機——HP：320

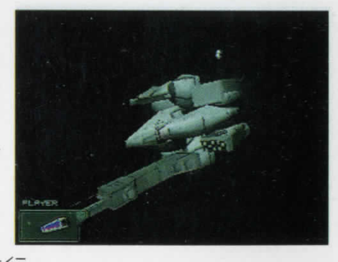


攻略

正如序文中所說，在今期的攻略中是有一暗湧的，那便是將會出現一不能SAVE，導致要一口氣連玩三版，不能中途停止的情況，而現在所說的「18A：討伐艦隊」便正是這全個遊戲最攞命的一段，因此讀者們在進行此版時定要先貯足精神及準備好連續戰鬥起碼數小時的心理準備。至於在流程上，在「18A：討伐艦隊」這版中玩者的目標便是於版面前下方或右下方脫離戰線，而玩者如在前下方脫離便會進入「18B」，如在右下方脫離戰線便會到達「18C」，至於如曾進入「17B：支援」的話便會在「18C」或「18B」後進入版圖「18D」，但如沒有進入「17B：支援」便會進入「18E」。至於在衡量過利害關係後，編者便發覺這段最好的流程選擇是「17A：諜報部員」→「17B：支援」→「18A：討伐艦隊」→「18B」→「18D」，因為這流程玩者除可得到更多升級的機會外，更可以難度較易的路線進行。







至於在攻略方面，任務開始時玩者會出現於座標X：02・Y：02・Z：03，而整隊艦隊的位置便位於版圖的左後上角，由於任務目標是於版面前下方或右下方脫離戰線，故進攻路線亦會因應玩者不同的選擇而有所不同，不過在基本理論上也是差不多的。如玩者是想在右下方脫離戰線的話，那麼在開始時便要先將艦隊編成一個向下方及右前方的防禦網，之後便保持速度慢慢向右下方前進，而這路線的特點





是路程較短及敵人兵力較弱。至於如是在版面前下方脫離戰線的話，那便要將艦隊成一向右前及前下方的防禦網，在保持位於左

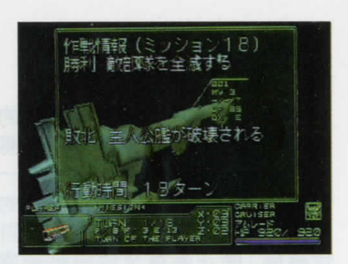


面位置的同時，一面將高度降低及向前方推進。最後，由於敵方增援戰機是會不斷從母艦出動的，故敵增援是無限及根據當時母艦位置而以不同的座標出現，故要停止敵方增援的唯一方法亦是將其母艦擊沉。

MISSION 18C

勝利條件：敵艦隊全滅
指定步數：18
艦載機出擊數目：5~7





友軍

萬能局地戰鬥機

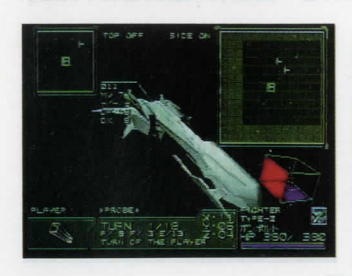
座標——X：07．Y：03．Z：05／HP 360

戰鬥攻擊機

座標——X：11．Y：06．Z：04／HP 380

戰鬥攻擊機

座標——X：09．Y：04．Z：05／HP 380





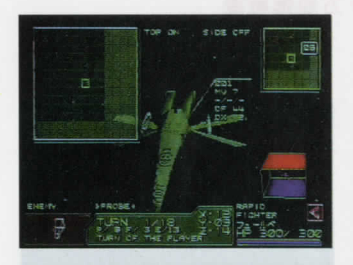
敵兵力

汎用型裝甲服——×4．@ HP：360





巡洋戰艦——×2．@ HP：860
高速戰鬥機——×3．@ HP：300
航空母艦——×1．@ HP：1000
重裝型裝甲服——×2．@ HP：370
戰艦——×1．@ HP：980







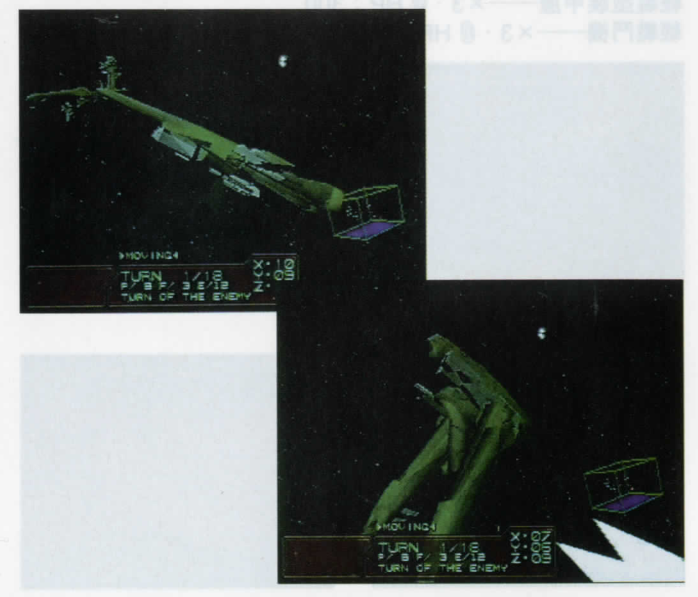


敵座標

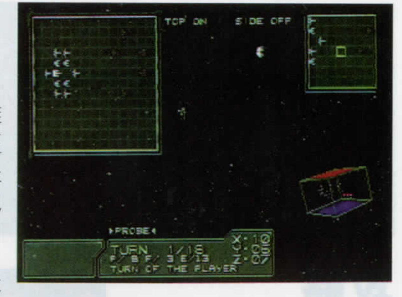
汎用型裝甲服——X：07．Y：06．Z：09
汎用型裝甲服——X：09．Y：06．Z：09
汎用型裝甲服——X：11．Y：04．Z：10
汎用型裝甲服——X：05．Y：04．Z：10
巡洋戰艦——X：07．Y：05．Z：12
巡洋戰艦——X：09．Y：07．Z：12
高速戰鬥機——X：12．Y：09．Z：14
高速戰鬥機——X：11．Y：10．Z：14
高速戰鬥機——X：10．Y：09．Z：14
航空母艦——X：11．Y：09．Z：14
重裝型裝甲服——X：09．Y：09．Z：14
重裝型裝甲服——X：07．Y：09．Z：14
戰艦——X：08．Y：09．Z：14

無限敵增援

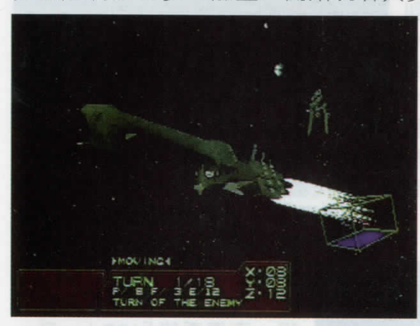
高速戰鬥機——HP：300
汎用型裝甲服——HP：360



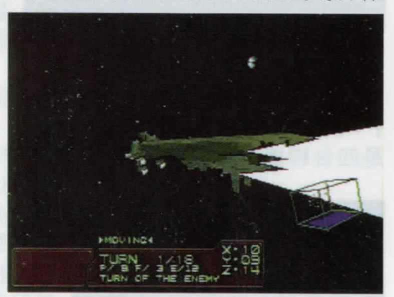
攻略

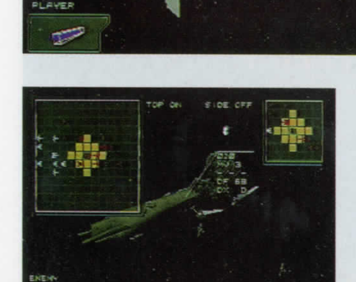


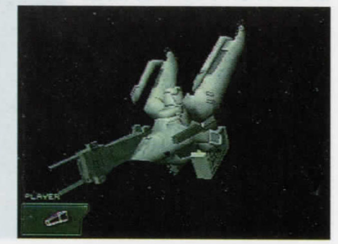
在「18A：討伐艦隊」中，如玩者在右下方脱離戰線便會到達「18C」，至於這版圖的任務目標便是將在版面中將玩者正面包圍的敵艦隊全滅，不過由於版圖是一口氣直去的，故即使是開版時畫面也不會顯示是那一版，故之前一版玩者絕對要肯定自己是從那一處脱離戰線，否則可能會不清不楚地參考了另一大同小異的版圖「18B」，用錯不適當的戰術而陷於苦戰。另一方面，由於這版的步數限制是18步，加上一開始玩者其實已被敵方在正前重重包圍，故在這時間不足及限制了推進範圍的情況下更要小心前進步數的安排，避免因只顧突破敵陣而導致超越限制步數。

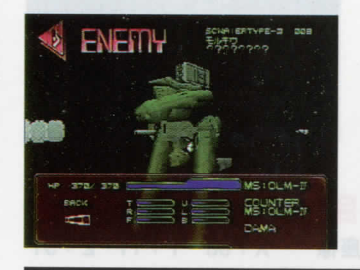


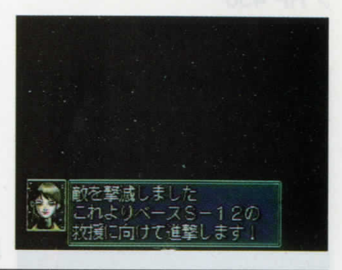
至於在起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：09．Y：03．Z：02，由於友軍的兵力只有三台戰鬥機，故在沒有友軍戰艦作維修的情況下，玩者無可奈何地便要隨時作出犧牲友軍戰機的安排，必要時以犧牲它們來保存自己的艦員，反正以後如有友軍共同作戰他們亦會出現，故玩者大可放心讓他們擔當「魚餌」這角色。而在戰術方面，由於玩者一開始便己被重重包圍，機動力又不及對方、再加上從陣式的安排上可看到敵方會有起碼三段的攻勢，故在開始時玩者可先以母艦的導彈作先制攻擊，跟着以友軍戰機作支援，另艦載機亦編成防守線緊貼母艦後方。當再到玩者進攻時，玩者便應先以母艦作制壓，後母艦繼續全速前進，而其餘艦載機便保持原位攻擊，將敵方第一波攻勢瓦解，之後便稍為向後移動，靜待敵方下一輪的攻擊。至於以母艦一馬當先前進的原因便是在第三波攻擊時玩者便會進入了兩艘戰艦的攻擊範圍，而這樣一來玩者便可姿艦上的長距離導彈先發制人。而在擊沉敵軍最前方的兩艘戰艦後，敵軍的前段包網便告瓦解，之後玩者便要先將HP或彈藥不足的艦載機飛回母艦作維修，同時全軍以全速向右前方進發。最後，於要點方面敵方的戰艦亦是會不斷派出戰機及裝甲服增援的，故所有戰艦要優先處理，另因為後面的戰艦是裝有核彈的，故定要小心處理。











MISSION 18E

勝利條件：敵艦隊全滅
指定步數：25
艦載機出擊數目：5~7

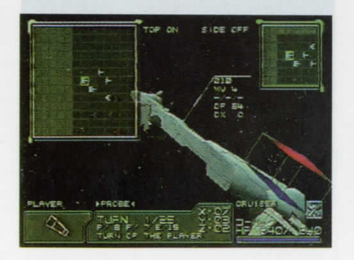


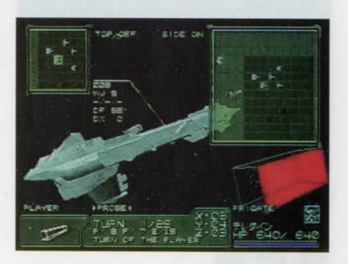


友軍

巡洋艦

座標──X：07．Y：03．Z：02／HP 840



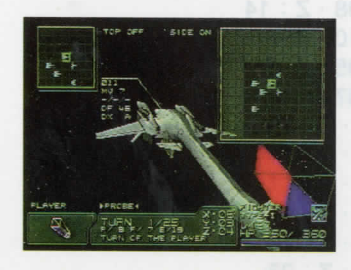


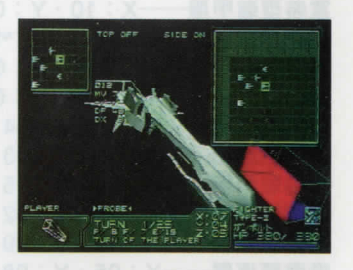
驅逐艦

座標──X：08．Y：04．Z：03／HP 640

萬能局地戰鬥機

座標──X：06．Y：03．Z：04／HP 360





戰鬥攻擊機

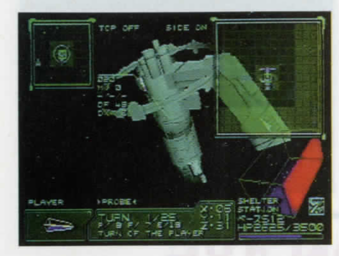
座標──X：07．Y：04．Z：05／HP 380



重裝型裝甲服

座標——X：09．Y：02．Z：05／HP 450





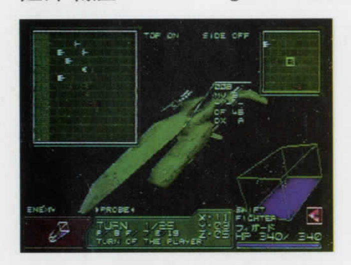
目標——太空站基地

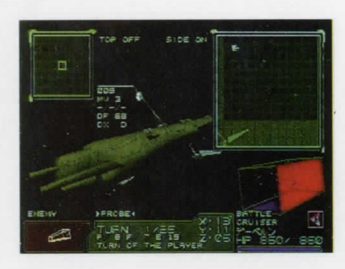
座標——X：06．Y：11．Z：31

HP——> 3500

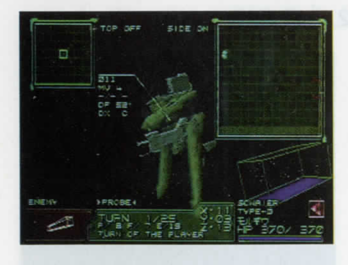
敵兵力

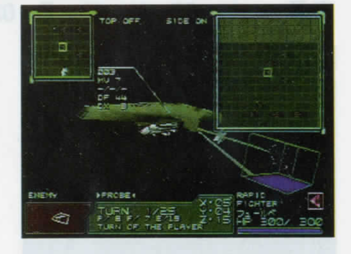
高速戰鬥轟擊機——×3．@ HP：340
巡洋戰艦——×1．@ HP：860





重裝型裝甲服——×5．@ HP：370
高速戰鬥機——×4．@ HP：300
導彈驅逐艦——×2．@ HP：580
導彈巡洋艦——×3．@ HP：680





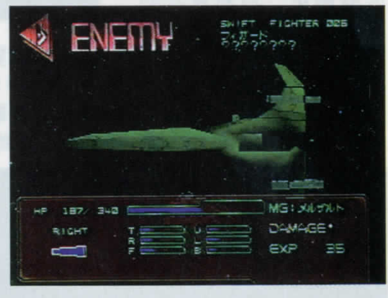
敵座標

高速戰鬥轟擊機——X：11．Y：08．Z：03
高速戰鬥轟擊機——X：11．Y：08．Z：05
高速戰鬥轟擊機——X：03．Y：07．Z：06
巡洋戰艦——X：13．Y：11．Z：06
重裝型裝甲服——X：11．Y：09．Z：13
重裝型裝甲服——X：10．Y：08．Z：14
重裝型裝甲服——X：12．Y：10．Z：14
重裝型裝甲服——X：05．Y：05．Z：27
重裝型裝甲服——X：04．Y：07．Z：28
高速戰鬥機——X：05．Y：04．Z：15
高速戰鬥機——X：03．Y：03．Z：15
高速戰鬥機——X：06．Y：05．Z：17
高速戰鬥機——X：03．Y：02．Z：17
導彈驅逐艦——X：11．Y：09．Z：16
導彈驅逐艦——X：05．Y：08．Z：23
導彈巡洋艦——X：09．Y：11．Z：19
導彈巡洋艦——X：06．Y：09．Z：19
導彈巡洋艦——X：11．Y：13．Z：23

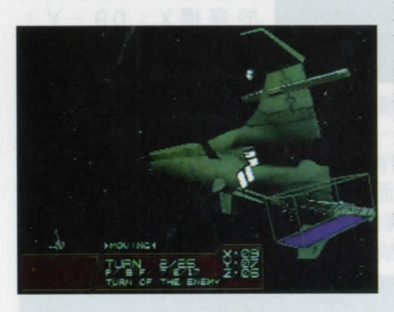




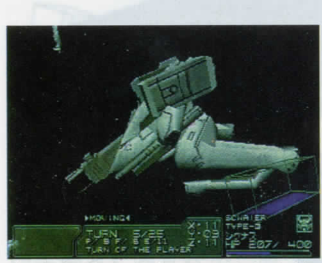
攻略



在「18A：討伐艦隊」中，當玩者完成「18B」或「18C」後，如沒有進行「17B：支援」便會到達到現時為止全GAME最恐怖嘅「18E」，至於這版圖的任務目標便是將在版面中所有敵艦隊全滅，不過最重要的一點便是不能讓太空站基地被敵軍毀滅，否則便會立刻GAME OVER及要再由「18A：討伐艦隊」重新再玩，即係幾粒鐘嘅心血會立刻化為烏有，都咪話唔好玩，此外由於版圖是一口氣直去的，故開始時畫面也不會顯示是那一版，故參考天略時玩者必需清楚自己的流程，不要看錯「18D」。另一方面，雖然這版的步數限制是頗充裕，但由於版圖中會有多艘裝配有強力導彈的戰艦向太空站基地進攻，加上太空站基地嘅防禦力弱到受幾嘢就會玩灰飛煙滅，故玩者必需以最高速度前往營救，否則後果不堪設想。



至於在起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：10．Y：06．Z：02，位於版圖的左上方，不幸地玩者的出現位置正是四台戰機及一艘戰艦的包圍網上方及完全進入射程範圍。本來，以這情況來説如是以往般是玩者先攻的話，玩者便可立刻瓦解敵軍的包圍網，解除危機，甚至可扭轉形勢令這情況成為有利於玩者的優勢，但可惜的是這版是敵軍先攻的，即開始時玩者唯有先捱打後反擊。另外，本來版面中在太空站基地附近是有數艘基地防衛軍的戰艦的，不過在對方強大的砲火之下，基本上第一步敵方行動後便多數被擊沉，即使剩下一兩艘也是瀕恐邊沿，因此玩者絕對不可寄望彷衛艦隊會有甚麼攪作，故為求速戰速決，在第一步敵人的先攻中，玩者應一反作風作主動反擊，以令到自己行動時不會有太多追兵從後攻擊。至於在戰術上，由於這場完全是一場以速度及攻擊力為取勝關鍵的硬仗，故由一開始玩者便要令包括友軍的全隊艦隊各保持高度以全力向前進推進，務求以最快速度與前往太空站攻擊或攻擊中的敵艦相遇，令對方變為向艦隊進攻。雖然在這情況下





由於機動力的分別而會令玩者的母艦與友軍軍艦失去支援的作用，但由於情況危急，故玩者亦唯有作出犧牲「可犧牲物資」的決定，況且友軍即使全滅也不會有影響，下次同樣會繼續出現擊援，故在這版中玩者應隨時作出這決定。而在擊沉這些會向太空站基地的部隊後，玩者便要處理之前剩下的其餘部隊，不過玩者便要記着定要將作戰範圍盡量遠離太空站，否則即使是戰機也會立刻向太空站攻擊。

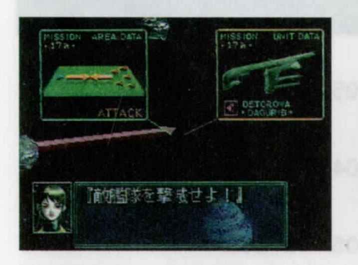


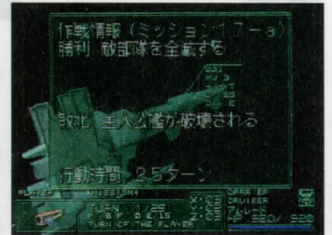


MISSION 17B

支援

勝利條件：將敵艦隊全滅
指定步數：25
艦載機出擊數目：5~7



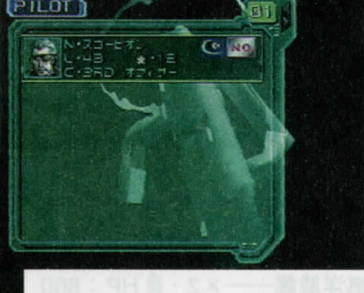


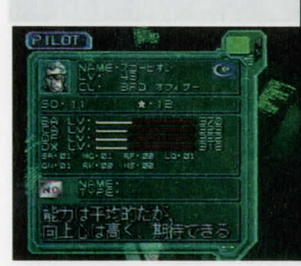
友軍：——

我方補給

機師

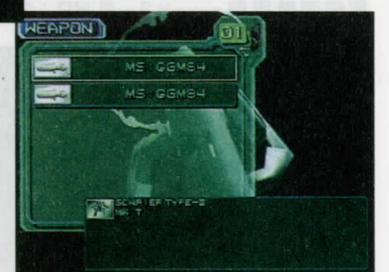
1人





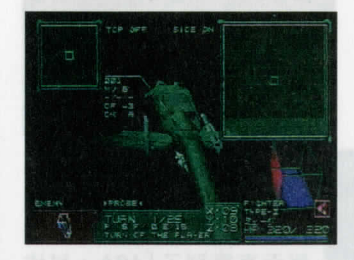
武器

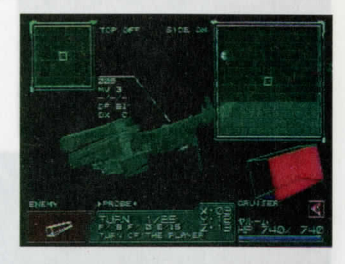
MS×2

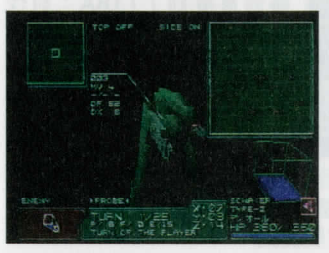


敵兵力

汎用型裝甲服——×4．@ HP：360
汎用戰鬥機——×4．@ HP：320









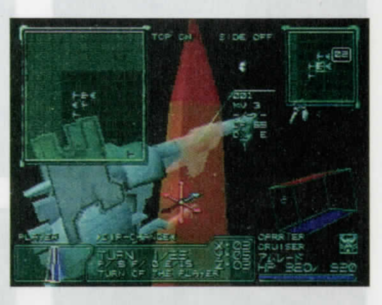
巡洋艦——×2．@ HP：740
導彈驅逐艦——×2．@ HP：580
導彈巡洋艦——×3．@ HP：680



敵座標

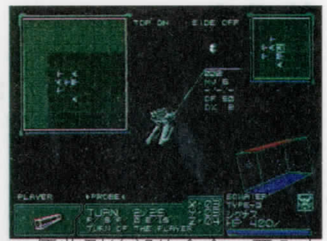
汎用戰鬥機——X：09．Y：10．Z：08
汎用戰鬥機——X：11．Y：10．Z：10
汎用戰鬥機——X：07．Y：08．Z：18
汎用戰鬥機——X：06．Y：09．Z：22
巡洋艦——X：09．Y：12．Z：13
巡洋艦——X：09．Y：12．Z：16
汎用型裝甲服——X：07．Y：08．Z：14
汎用型裝甲服——X：12．Y：09．Z：16
汎用型裝甲服——X：11．Y：13．Z：19
汎用型裝甲服——X：06．Y：09．Z：25
導彈驅逐艦——X：09．Y：11．Z：19
導彈驅逐艦——X：10．Y：12．Z：21
導彈巡洋艦——X：11．Y：13．Z：23
導彈巡洋艦——X：09．Y：11．Z：24
導彈巡洋艦——X：11．Y：13．Z：26

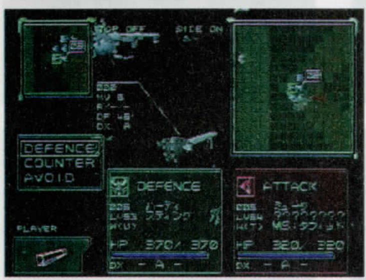
攻略



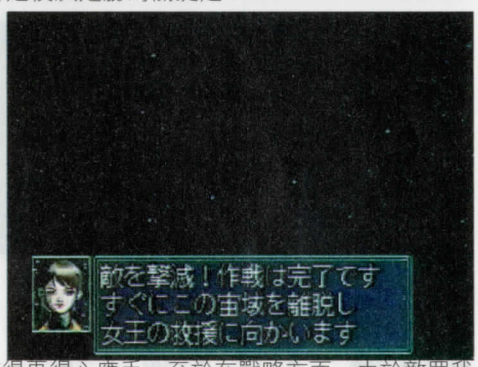
在如前文所說，於任務「17A：諜報部員」中，如玩者沒有誤中副車將我軍的間諜艦擊沉的話，那麼玩者便會到達「17B：支援」這版，同時在進入「18A：討伐艦隊」後更可不用進入「18E」這可怕的版面，取而代之的是難度大降的「18D」(但亦不表示「18D」很容易處理)。至於「17B：支援」這版的存在原因便是在「首都攻防戰」一版中，在末段時由於敵方已放棄司令部，故在大氣層外的部隊便向司令部發射了三枚核導彈，當然核導彈最後亦被玩者擊落。但這時由於之前提及的敵方艦隊正大舉向戰略重鎮太空站12號進發，故玩者







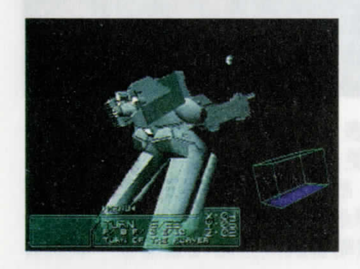
便收到總部的命令，要全力將這支艦隊消滅。同時，如玩者在「17A：諜報部員」擊沉了諜艦便會因錯失了這情報而直接到了「18A：討伐艦隊」，而且敵方這支艦隊亦會因此有機會參與「18E」這場可怕的戰役，令玩者的艦隊陷於前所未有的苦戰中，但相對來説，如玩者能進入「17B：支援」這版的話，那麼玩者便要在這版中獨立消滅這支艦隊，令遊戲流程變成沒有這艦隊的「18D」，故實質上能否進入這版可説是玩者之後決定勝的關鍵之一。

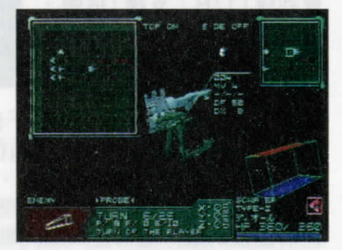


而任務開始時，玩者便會出現於座標X：03．Y：02．Z：03，由於這版是沒有友軍支援的關係，故雖然兵力上減弱了，但理論上由於全是玩者本身的艦員，倒應因熟悉各人擅長及各機體長短處而相反來得更得心應手。至於在戰略方面，由於敵眾我寡及敵方有數艘配置了強力導彈的艦隻，故在戰術上便大致分為兩類，第一便是一如以往般以反包圍網沖散及突破敵陣，第二便是築起防禦網以逸代勞，以保存兵力為大前題。另於戰術方面，由於敵方艦隊的機動力差別實在太大，此玩者絕對可輕易將敵陣拉散，故如是以反包圍網沖散及突破敵陣的話，那麼開始時玩者只要先組成一個以箭頭向着敵陣的「V」字型陣式，或將艦隊以母艦為中心分為兩行橫排，之後在與敵陣接觸時便以中心點與之角力，左右兩端便慢慢收窄成為一個包圍網，於是敵陣便會被這反包圍網沖散及包圍，同時玩者可一面逐隻擊破，一面向前方推進。不過，由於今次遇上的敵艦隊實在不能少看，故如用此戰術的話玩者便要十分小心，否則可能會因為步數的預計錯娛而令敵艦隻一之過全部湧到，最後死於亂箭之下，因此實在際上編者便較推薦築起防禦網，待敵人自動跑來送死。至於在技巧方面，由於敵艦隊是會逐批與玩者接觸，故一開始時玩者便可先以母艦為中心築起一防禦網，之後由於敵方各小隊的距離及機動力差距，故會逐小批小批的自動跑進防禦網中，這時玩者只要立刻收窄便可逐隻擊破。而在處理所有艦載機後，剩下的戰艦便以母艦那有爆擊力的飛彈鬥轟，之後便以艦載機執鷄。











MISSION 18B



勝利條件：敵艦隊全滅
指定步數：18
艦載機出擊數目：5~7

友軍

萬能局地戰鬥機

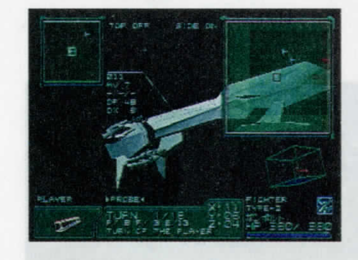
座標——X：07．Y：03．Z：05／HP 360

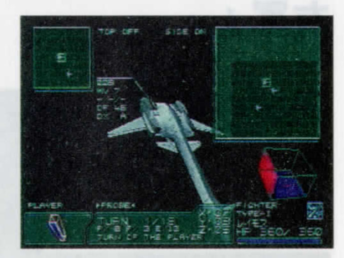
戰鬥攻擊機

座標——X：11．Y：06．Z：04／HP 380

戰鬥攻擊機

座標——X：09．Y：04．Z：05／HP 380





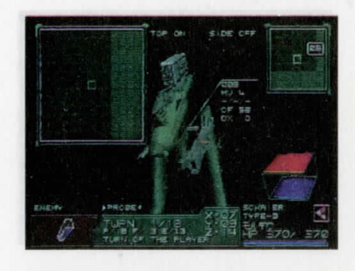
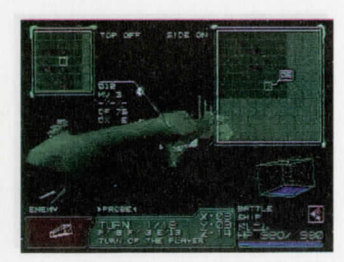
敵兵力

汎用型裝甲服——×4．@ HP：360
巡洋戰艦——×2．@ HP：860
高速戰鬥機——×3．@ HP：300
航空母艦——×1．@ HP：1000
重裝型裝甲服——×2．@ HP：370





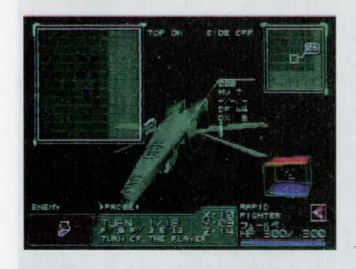
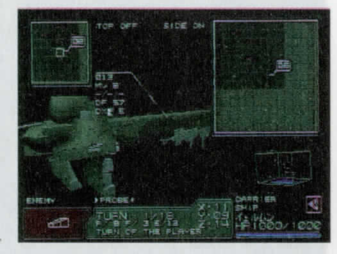


戰艦——×1．@ HP：980

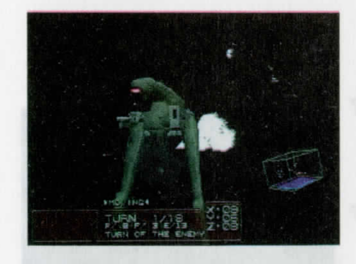
敵座標

汎用型裝甲服——X：07．Y：06．Z：09
汎用型裝甲服——X：09．Y：06．Z：09
汎用型裝甲服——X：11．Y：04．Z：10
汎用型裝甲服——X：05．Y：04．Z：10
巡洋戰艦——X：07．Y：05．Z：12
巡洋戰艦——X：09．Y：07．Z：12
高速戰鬥機——X：12．Y：09．Z：14
高速戰鬥機——X：11．Y：10．Z：14
高速戰鬥機——X：10．Y：09．Z：14
航空母艦——X：11．Y：09．Z：14
重裝型裝甲服——X：09．Y：09．Z：14
重裝型裝甲服——X：07．Y：09．Z：14
戰艦——X：08．Y：09．Z：14

無限敵增援

高速戰鬥機——HP：300
汎用型裝甲服——HP：360

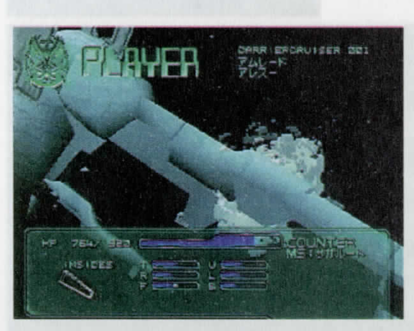



攻略

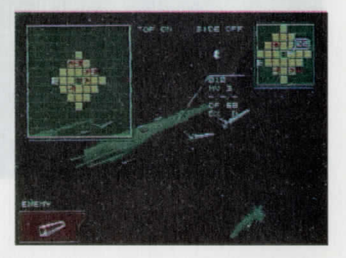
於條件上，這版便與「18C」相反，在「18A：討伐艦隊」中，如玩者在前下方脱離戰線便會到達「18B」，至於這版圖的任務目標亦是將在版面中將玩者正面包圍的敵艦隊全滅，同樣地版圖是一口氣直去，故開版時畫面亦不會顯示是那一版，故玩者要小心與版圖「18B」調亂。另一方面，由於這版的步數限制也只是18步，加上一開始玩者同樣早已被敵方在正前包圍，故要注意時間不足及推進範圍受阻的情況，避免超越限制步數。



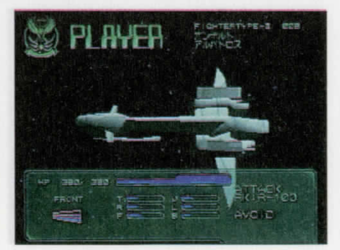
至於在起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：09．Y：03．Z：02，由於友軍的兵力只有三台戰鬥機，故在沒有友軍戰艦作維修的情況下，玩者無可奈何地亦會出現友軍戰機犧牲的情況。在戰術方面，由於玩者一開始便己被重重包圍，機動力又不及對方、再加上從陣式的安排上可看到敵方會有起碼三段的攻勢，故在開始時玩者可先以母艦的導彈作先制攻擊，跟着以友軍戰機作支援，另艦載機亦編成防守線緊貼母艦後方。當再到玩者進攻時，玩者便應先以母艦作制壓，後母艦繼續全速前進，而其餘艦載機便保持原位攻擊，將敵方第一波攻勢瓦解，之後便稍為向後移動，靜待敵方下一輪的攻擊。至於以母艦作先制攻擊的原因便是在



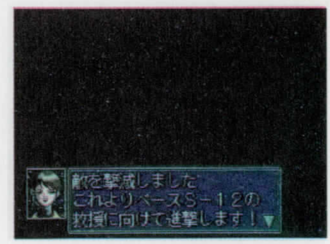








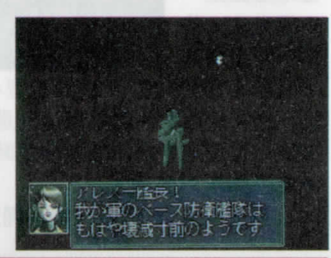


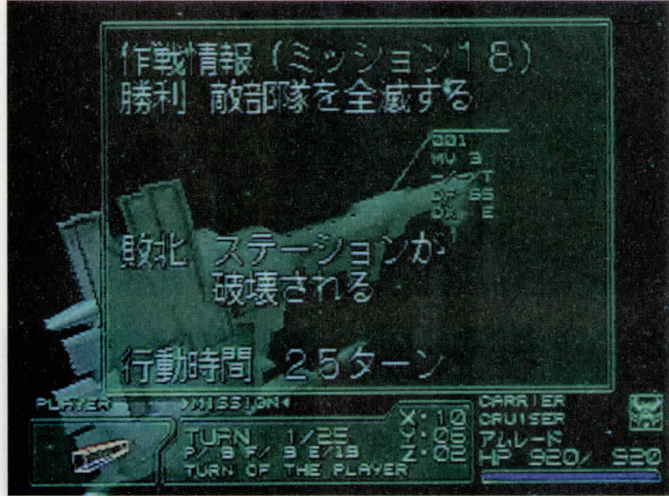


第三波攻擊時玩者便會進入了兩艘戰艦的攻擊範圍，而這樣一來玩者便可以艦上的長距離導彈作強行制壓。而在擊沉敵軍最前方的兩艘戰艦及其艦載機後，敵軍的前段攻擊便告一段落，之後全軍以全速向右前方進發。最後，於要點方面敵方的戰艦亦是會不斷派出戰機及裝甲服增援的，故所有戰艦要優先處理，另因為後面的戰艦是裝有核彈的，故定要小心處理，同時注意敵艦那可作三隔爆擊的導彈。

MISSION 18D

勝利條件：敵艦隊全滅
指定步數：25
艦載機出擊數目：5~7





友軍

驅逐艦

座標——X：08．Y：04．Z：03／HP 640

驅逐艦

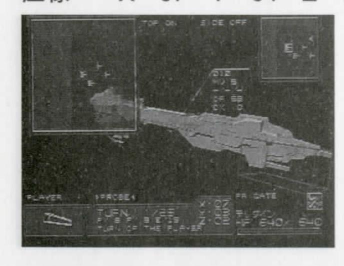
座標——X：07．Y：03．Z：02／HP 640

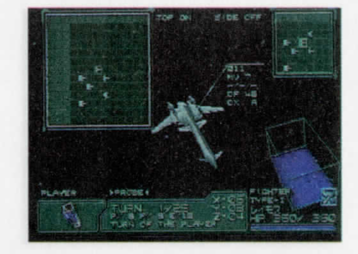
萬能局地戰鬥機

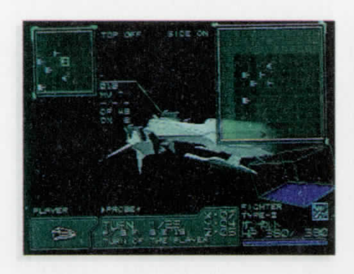
座標——X：06．Y：03．Z：04／HP 360

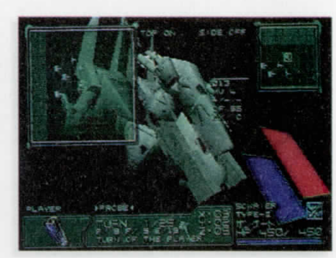
戰鬥攻擊機

座標——X：07．Y：04．Z：05／HP 380









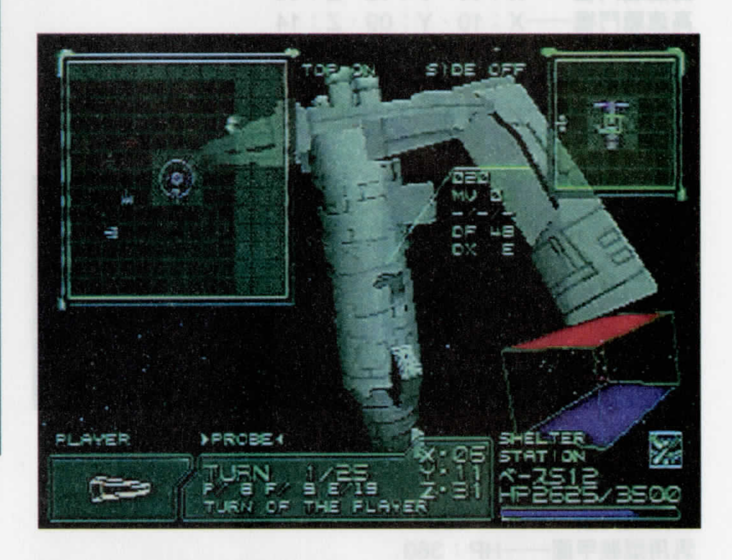
重裝型裝甲服

座標——X：09．Y：02．Z：05／HP 450

目標——太空站基地

座標——X：06．Y：11．Z：31

HP——> 3500



基地防衛艦隊

驅逐艦

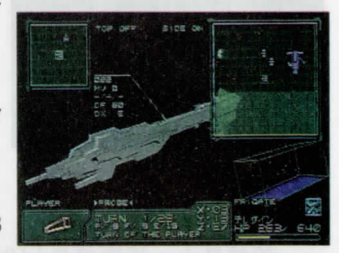
座標——X：09．Y：13．Z：27
／HP ＞640

驅逐艦

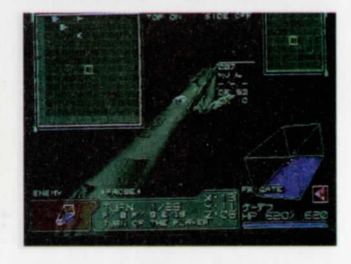
座標——X：05．Y：10．Z：27
／HP ＞640

驅逐艦

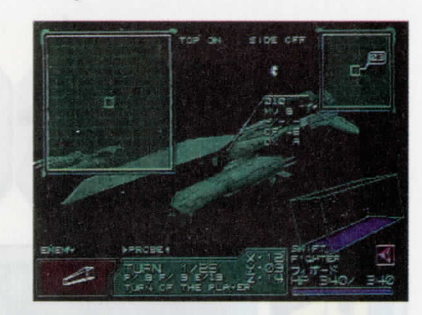
座標——X：07．Y：11．Z：28
／HP ＞640







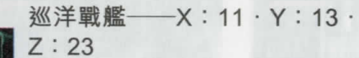
敵兵力



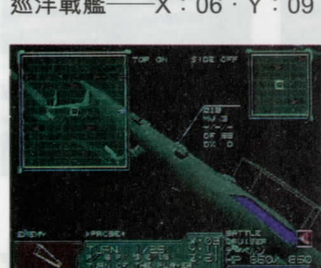
高速戰鬥轟擊機——
×4・@ HP：340
驅逐艦——
×2・@ HP：620
巡洋戰艦——
×4・@ HP：860
重裝型裝甲服——
×6・@ HP：370
戰艦——×1・@ HP：980
巡洋艦——×2・@ HP：740

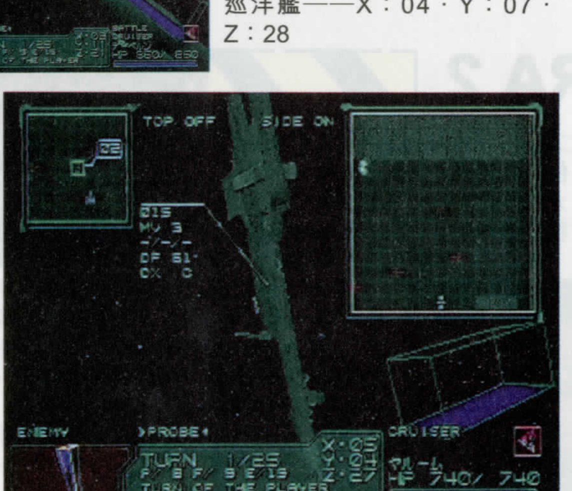
敵座標

高速戰鬥轟擊機——X：12・Y：09・Z：14
高速戰鬥轟擊機——X：11・Y：09・Z：14
高速戰鬥轟擊機——X：10・Y：09・Z：14
高速戰鬥轟擊機——X：11・Y：10・Z：14
驅逐艦——X：13・Y：11・Z：06
驅逐艦——X：16・Y：13・Z：09
重裝型裝甲服——X：12・Y：10・Z：04
重裝型裝甲服——X：11・Y：09・Z：06
重裝型裝甲服——X：05・Y：04・Z：15
重裝型裝甲服——X：03・Y：03・Z：15
重裝型裝甲服——X：06・Y：05・Z：17
重裝型裝甲服——X：03・Y：02・Z：17
戰艦——X：11・Y：09・Z：16
巡洋戰艦——X：09・Y：11・Z：21
巡洋戰艦——X：06・Y：09・Z：21



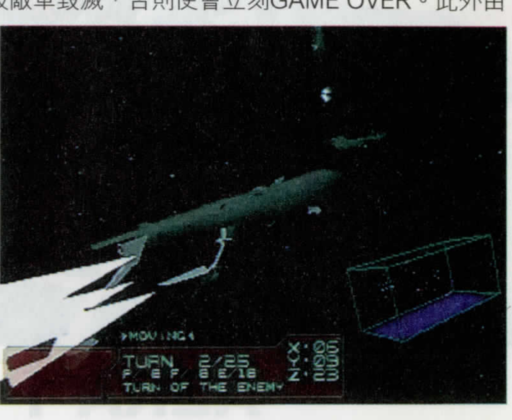
巡洋戰艦——X：11・Y：13・Z：23
巡洋戰艦——X：05・Y：08・Z：24
巡洋艦——X：05・Y：04・Z：27
巡洋艦——X：04・Y：07・Z：28





攻略

在「18A：討伐艦隊」中，當玩者完成「18B」或「18C」後，如有進行「17B：支援」便會進入「18D」這版，而這版圖的任務目標亦是將在版面中所有敵艦隊全滅，不過最重要的一點便是不能讓太空站基地被敵軍毀滅，否則便會立刻GAME OVER。此外由於版圖是一口氣直去的，故開始時畫面也不會顯示是那一版，故參考攻略時玩者必需看清楚。另一方面，雖然這版的步數限制與「18E」是一樣的，但最不同的便是版圖中沒有了「18E」中裝配有強力導彈的戰艦出現，取而代之的是攻擊力沒有那麼強橫的巡洋戰艦。不過話雖如此，雖然巡洋戰艦只會用一般飛彈向太空站基地攻擊，但由於太空站基地的防禦力仍是十分弱，故玩者亦必需以最高速度前往營救，分別只是比「18E」多數步。

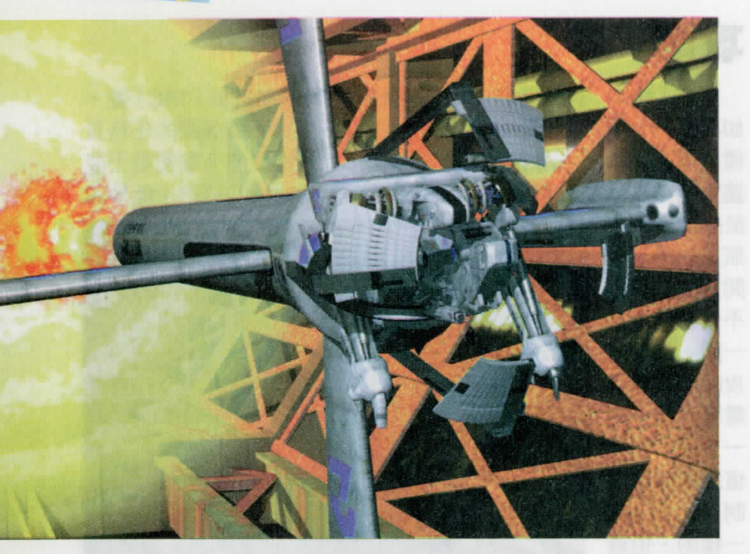


至於在起步方面，任務開始時玩者會出現於座標X：10・Y：06・Z：02，位於版圖的左上方，同樣地玩者的出現位置正是四台戰機及一艘戰艦的包圍網上方及完全進入射程範圍。但因為太空站的防禦力同樣地低，故玩者亦同樣要不作理會，以全機動力向前方推進。此外，另一與版面「18E」不同的是在太空站基地附近是有三艘基地防衛軍的戰艦的，不過在這版中這些戰艦便除可自保外亦可與對方部隊糾纏一輪，不過實際上這部隊是仍會被全數擊沉的，不過就起碼可攬番一兩艘敵艦一齊死，故一開始玩者便仍要令包括友軍的全隊艦隊各保持高度以全力向前推進，務求以最快速度與前往太空站處，先將所有攻擊太空站的敵艦擊沉，由於對手沒有強力的飛彈，故玩者亦可放膽地攻擊。而在擊沉這些艦隊後，玩者便要立刻離開太空站及向後方進發，而此目的便是將作戰範圍盡量遠離太空站，否則即使是戰機也會立刻向太空站攻擊，令玩者功虧一簣。

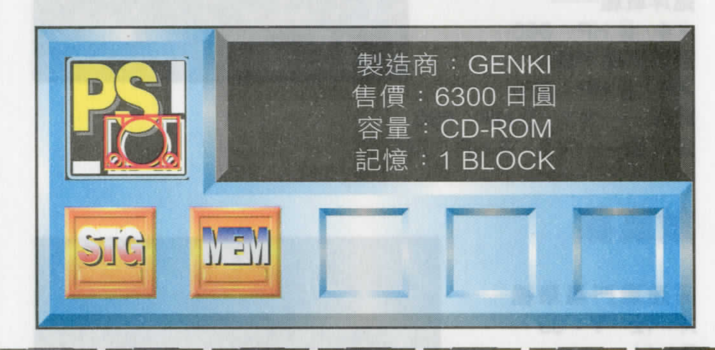


下　期　續



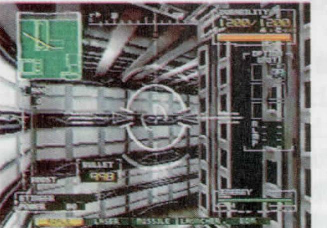


BELTLOGGER 9



AERA 1

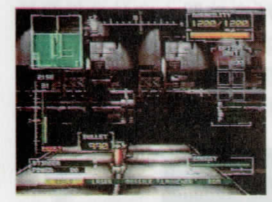
當成功突入「BELTLOGGER-9」後，便應開始四處搜查，因那些有用的道具和各樣彈匣都是四處擺放的，就連一些用作開門的KEY CARD和過關的ID CARD都是一樣（……？），總之就是「一地都係」；若不行勻，跳勻、睇勻的話，便很易錯過了好東西，有一些更被收在鐵箱內，只要用機鎗人便可打開它們。



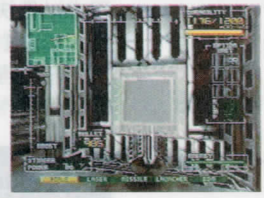
此外，更要看一些提示箱，因內裏有一些關於該版的資料，有時甚至是過關貼士，故此不應MISS！還有的就是記得要在「SAVE POINT」SAVE進度。

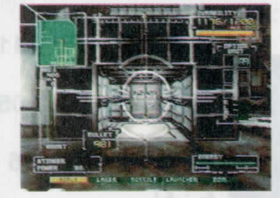
由於這裏只是BELTLOGGER-9的入口，故此守衛並不是那麼嚴密，只得小量敵人在打擾閣下，這時便可趁機瞭解各種武器的特性和射程（當然不包括大炸彈），亦可練習一下跳躍。當熟習了各種操作後，便可通往此地域的出口（真是非常簡單的一版）進入下一個地域。









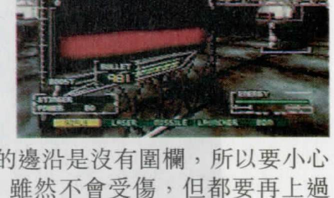




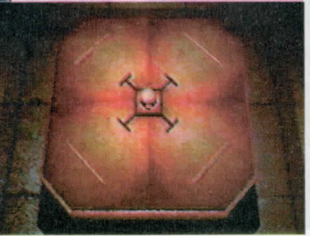


AERA 2

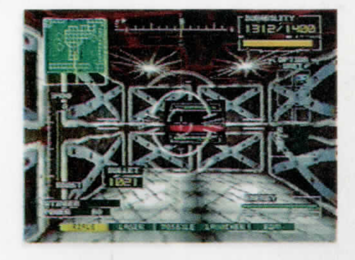
進入第二區後，首先要開啟入口左手邊的昇降機開關，使到昇降機可以正常操作。在乘上昇降機前，大家可在入口的左右搜查一番，因在兩邊都有很多道具可以拿取，不要錯過哩；拿完道具後，便可跳上昇降機向上層進發。

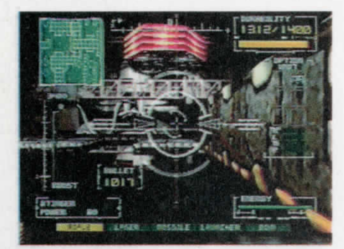


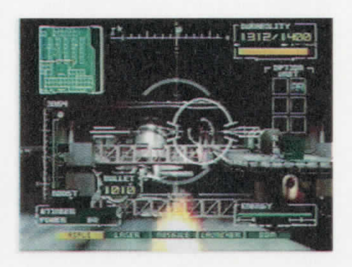
在第二層中的邊沿是沒有圍欄，所以要小心跌回第一層去，雖然不會受傷，但都要再上過來。在這一層中有幾個房間，其中一個是設有第二層昇降機的開關，當然是開啟它了，臨走前記緊在那些房間的屋頂上拿道具。



跳上第二層的昇降機上，它便會帶你上第三層那裏，而這一區域的出口就在前面，跳到出口左右的浮板中便可拿取其餘的道具。





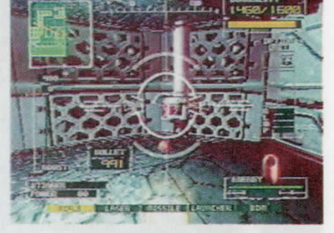




AERA 3

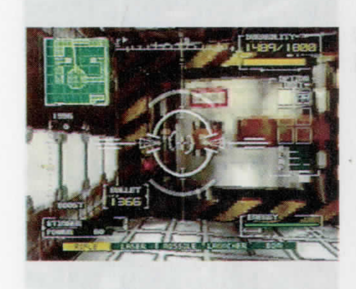


在這一版中，首先要前往氣壓室，但那門突然上鎖，而氣壓不斷上昇，但只要打爆它行可解困。出到外面後便要先開啟了「R-22」的昇降機，但不要急着上去，還是先到前面尋寶吧。把位於地圖中盡頭的兩個大箱推前，便可去到地牢，內裏有道具外，更有新的武器。

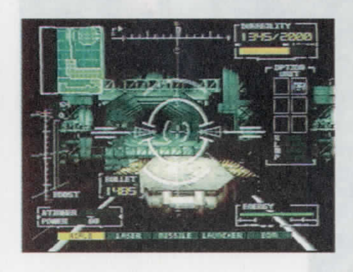


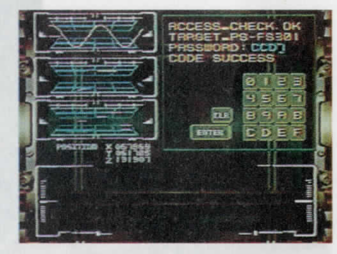


跟着便可乘搭「R-22」的昇降機到上一層，走過一條窄路後便要再乘搭一塊浮版到對岸。抵達後的第一間房內裏是有密碼鎖的，而密碼則是「CCD7」，門開後，便可前往出到口房間，但在其屋項也是有道具拿的，不要錯過。

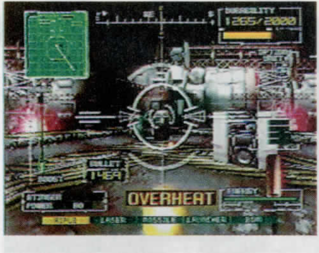








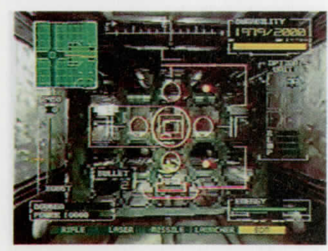
AERA 4

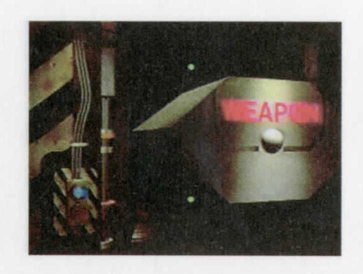


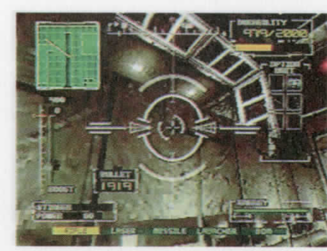
這一區域是由四個平台所組成，首先可到有昇降機的那一層平台，乘昇降機到下一層拿道具，但要小心那裏天花的鐳射炮。然後便落東面的走廊，前往盡頭的左面的房間內啟動開關，那麼位於中央的彈射器便會運作了。利用彈射器上到淩空的一層中那密室的門是要用大炸彈才可炸開，在使用大炸彈時要十分小心，否則便會炸傷自已。在房內便可開啟屋項的彈射器後，便可再向上一層進發。在最高的一層的密室中，亦是收藏了另一樣新武器。

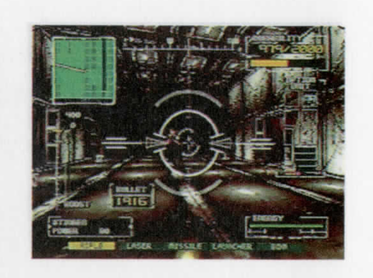
回到地面後便應到西面走廊盡頭，在左上方有一個入口，內裏有一張南面走廊密室的KEY CARD。入到南面走廊時要小心那一個空雷，內裏有一張北面走廊出口的ID CARD，到手後便可往出口去下一個區域。





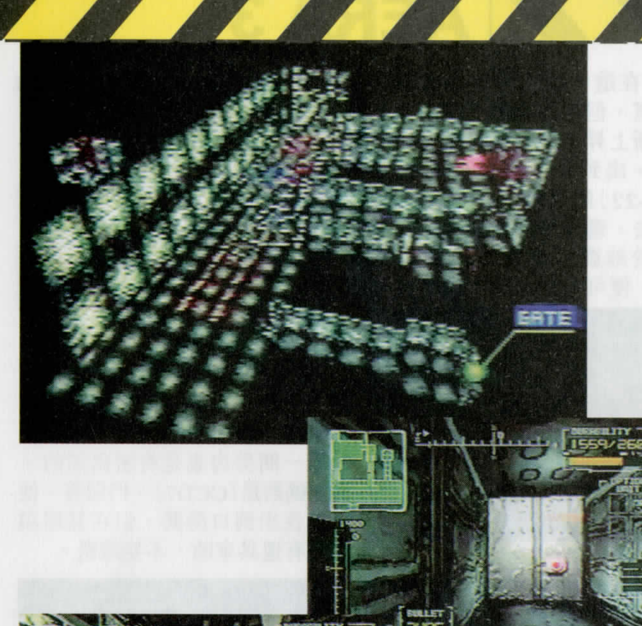






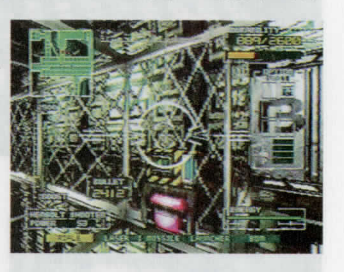


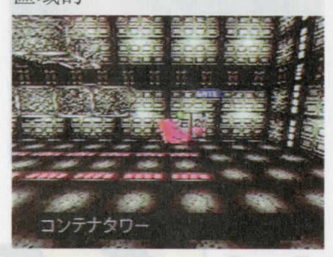
AERA 5

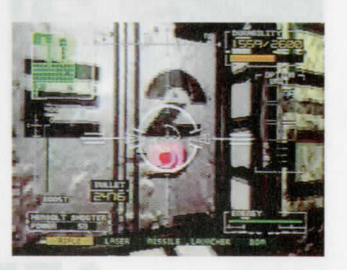


在這一區域中，主要是在上一層中的房間行動。一開始時應先去右面的房間開啟總電掣，之後便乘搭昇降機到上一層後，便應先到B1那一間房，入去後便發覺有兩個出口分別可通往B2和B3，先到右手面的B2吧。在往B2的途中可找到開啟出口的ID CARD，在B2出來後便可用運輸帶返回B1，至於那些運輸帶的操則是簡單非常。然後便是去B3，其通道便是在B1入口的正前方，只要在那跳下去便可以去到B3，內　是有一個SAVE POINT的。從B3出來便可用運輸帶去到B4，內　亦有一張KEY CARD。

找齊所有道具後可到地下E2的出口，那裏是可以通往下一個區域的。




コンテナタワー



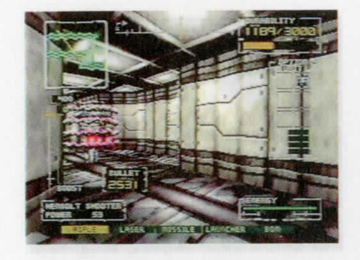
AERA 6

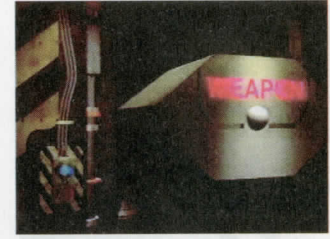
這一個區域總共由兩部份所組成，其一是藍色的地域，內裏主要有兩層的高度，亦有一定數量的敵人，尤其是吊在天花的鐳射炮。另一部份就是一段很漫長而迂迴的走廊，但內裏則有很多不可碰到的能量球。在藍色的地域中，是有很多道具要拿，當走勻所所有房間後，便可以去走廊那一部份。

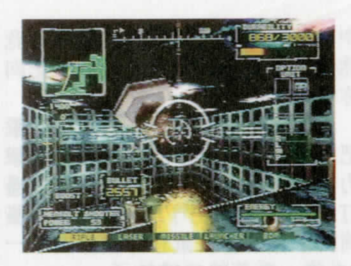
由於在走廊那一段路中有很多具有殺傷力的能量球，故此千萬不要碰到它們，要在走廊兩側的空位避開，待它們移開後才可前進。在每一條走廊的盡頭都有一個開關，要把它們全開後才能過關，當中更有一個是新武器。當完全走完這段路後，便可到下一個地區。

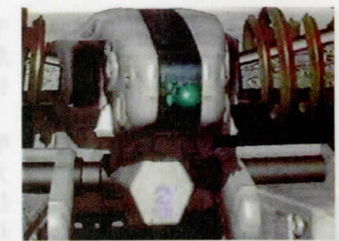








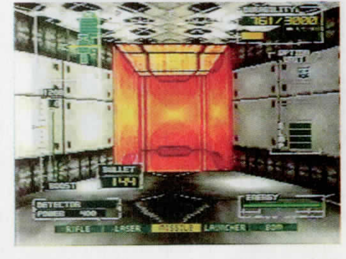






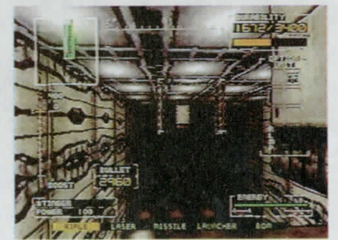
AERA 7

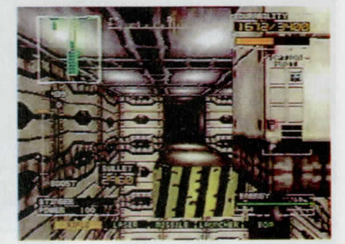
在開始時是要跳落一條橙色的通道中，途中會停一停，在那裏是有道具拿取的，拿完再跳吧，跳到底時才是正式進入這地區。這時兩邊會有鐵線網，跳過去後不但會有道具拿，更有一樣新武器；回到完來的通道後，行了不久便要再次跳到下一層裏，跟着走會發現兩支鐳射砲，小心被擊中！此外更有一些道具和ID CARD，拿完後便沿着那單程路走。當去到一個很空礦的房間時，不但要跳過那些昇起的台階，更要小其中一個寶箱是藏有地雷的。繼續了不久，便會到達昇降機的開關，開動後又要繞一個大圈才能搭到它。



為了要乘搭昇降機，便要到最後一個大房間，首先要到盡頭處跳上一級，跟着便要按掣令到那輸送踏板移動，踩上去後便要左右移動來避開那些障礙，到了盡頭跳過去便可去到乘搭昇降機那裏，乘兩次昇降機後便可找到出口。



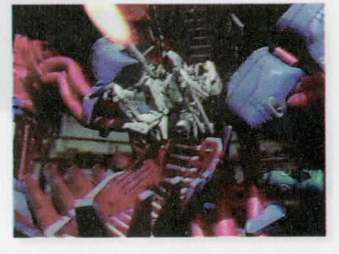




AERA 8

終於遇上了第一個頭目！

而且更收到了隊友薇莉的求救通訊，定神一看，敵人竟是一隻比自機大上十倍的機械怪物！而且薇莉和她的座駕竟被困在它口



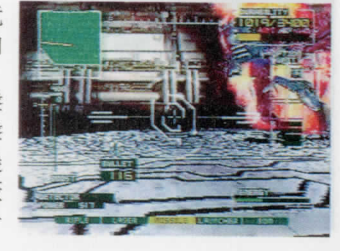




中！就在這時，駕駛倉的監察器竟然出現了真正的敵人，他似乎正向你嘲笑。

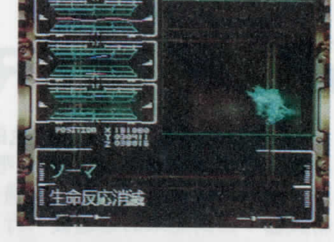
無需再猶豫，馬上向他攻擊吧！敵人不但身形巨大，而且攻擊力十分強大，唯一可做的只是一邊打，一邊逃。戰鬥了一會兒後，薇莉為了你不會投鼠忌器便作出了一個驚人的決定——自爆！一輪火光後，薇莉終於犧牲了……



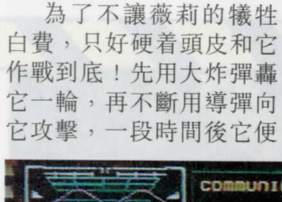


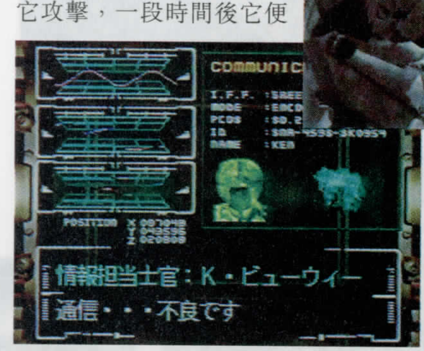


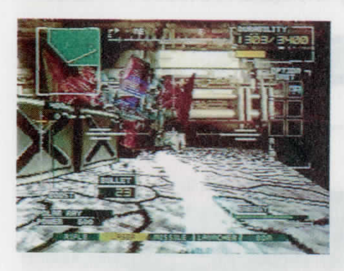




為了不讓薇莉的犧牲白費，只好硬着頭皮和它作戰到底！先用大炸彈轟它一輪，再不斷用導彈向它攻擊，一段時間後它便會被擊倒，更會留下一張ID CARD，回收完各種道具後，便可向下一版進發。





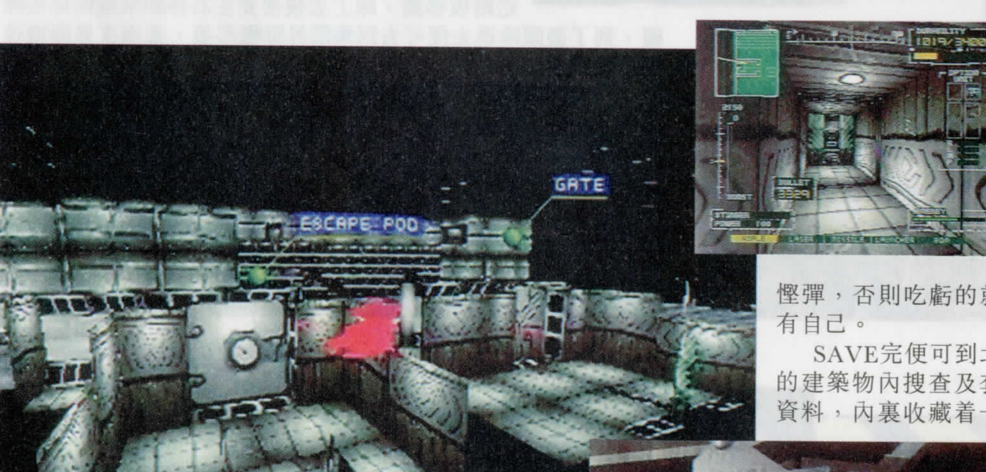


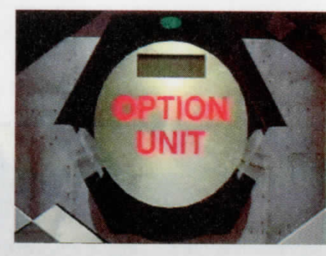


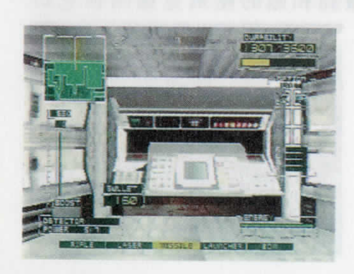
AERA 9

進入另一個區域後，便往左手面按擊，這時房間的門便會自動開啟，但很快便會關上，所應馬上衝出去，否則便會趕不及出去，永遠被困在這裏……出去後應先到南面的建築物的右邊房間中SAVE，免得死後又要和那度門搏鬥。這一區域中的敵人十可向分強勁，故此千萬不要留手和慳彈，否則吃虧的就只有自己。

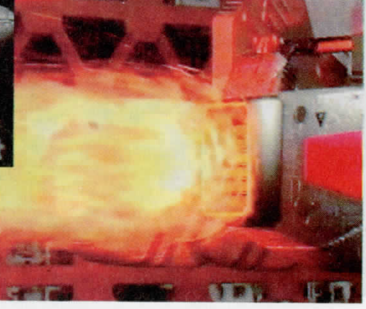
SAVE完便可到北面的建築物內搜查及套取資料，內裏收藏着一件







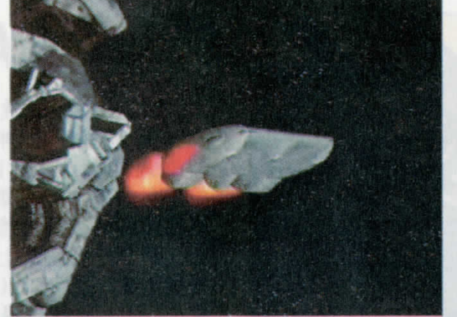




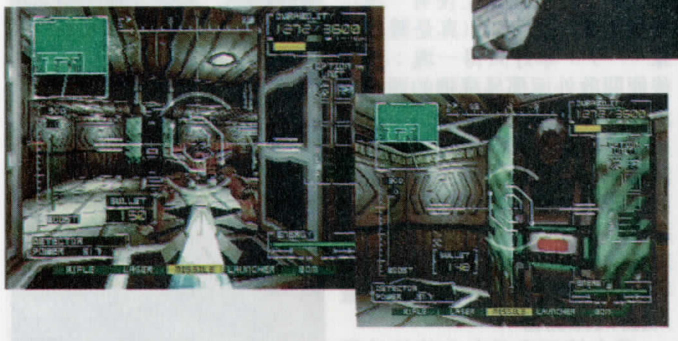


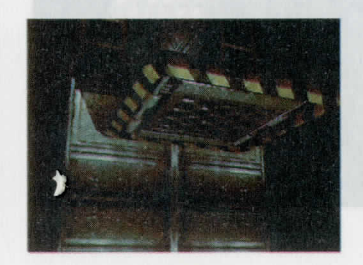
新的機體零件，那是可以改善自機行動時的穩定性。之後再進入逃生船的內部套取資料，但卻被敵人啟動了逃生船，若不及時逃出言裏，便會被送至外太空然爆炸……GAME OVER！

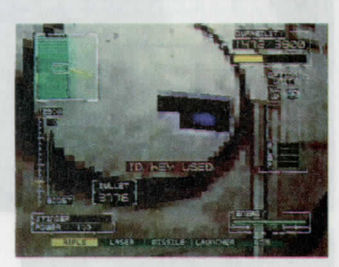
但有一點要小心，就是在逃亡時會有支鐳炮等着你。之後便是回到南面的建築物的左邊房內開啟外面的昇降機，乘上昇降機後便可到達這一區域的出口。



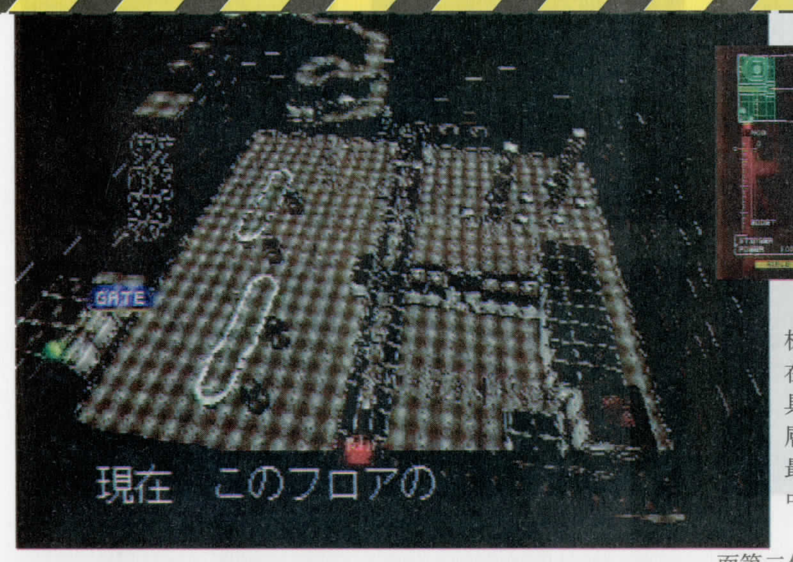


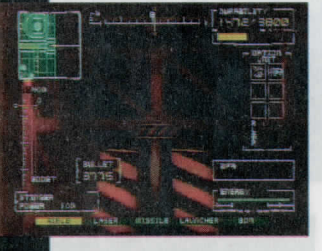


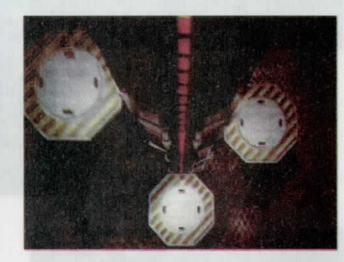




AERA 10



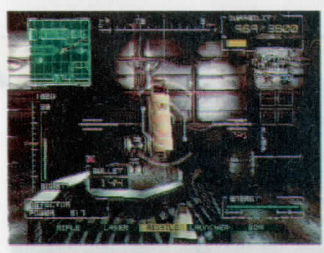


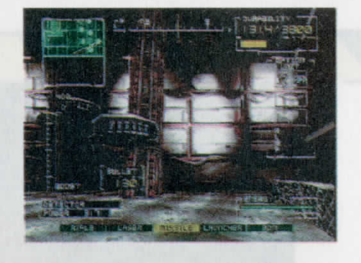


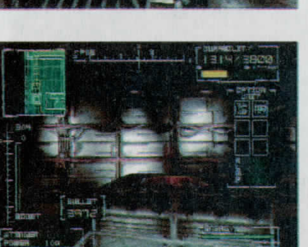
進入了AERA 10後第一件事要做的就是要開動迴轉雲梯，因這是過關的要點。出到廣場後見到數台榴彈炮安裝在一些高塔上，最好就是跳高攻擊它們，在那裏補充完道具後便要去迴轉雲梯。先要在右手邊的雲梯開始，遂層遂層跳上去，最後便是跳到塔頂拿取道具，跟着便跳對面塔最高的梯級上，TIMING當然要夾得準啦，然後站在梯級中讓它轉至最接近第二層（即鐵線網那一層）便跳過去。

這一條路中有幾個出口，左面第一個是拿道具的；左面第二個則是要跳一去那個象煙通的建築物中，那裏是可以拿到新武器的，到手後就當然要重新跳多一次；而右面的出口就可以找到昇到上一層的昇降機，到了上面後便要行一條十分窄的斜路，盡頭那　有一些會只要一接觸便會下沉的浮版！

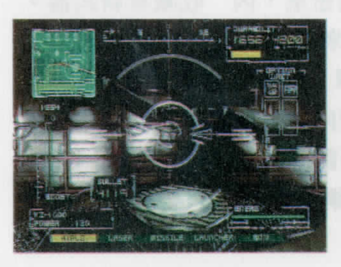
只要膽大心細便可跳到對面，事實上浮版的下沉時間並不是太快，是有足夠的時間讓引擎COOL DOWN的，反而想一次過跳到對面的話，便會更容易失敗。跳完所有浮版再向下走一小段斜路後便可跳到對面的出口，這麼便又過了一版。

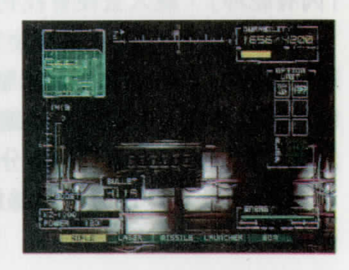




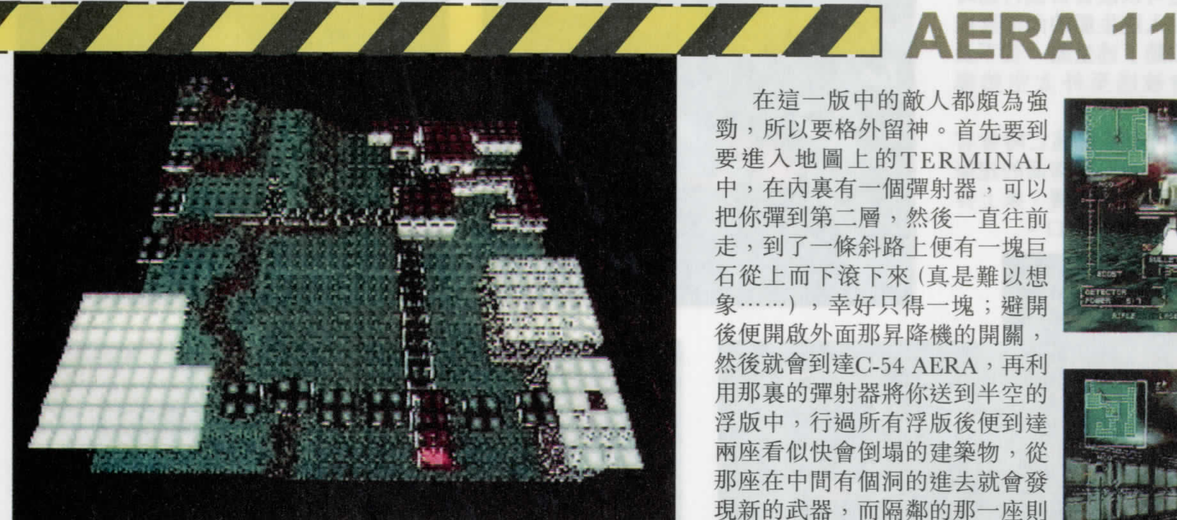




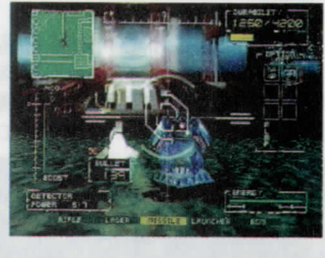


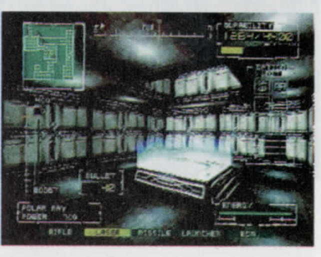


AERA 11

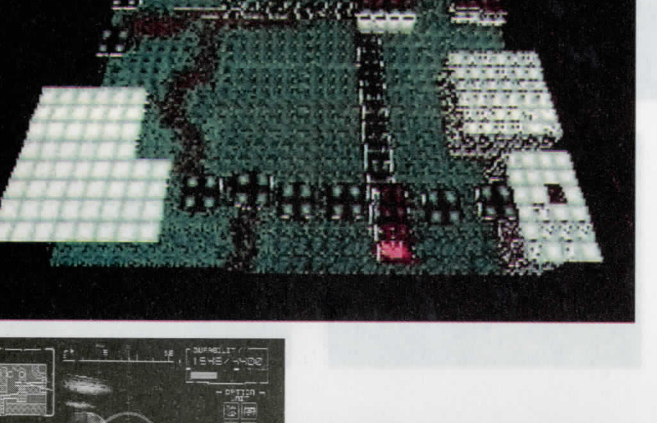


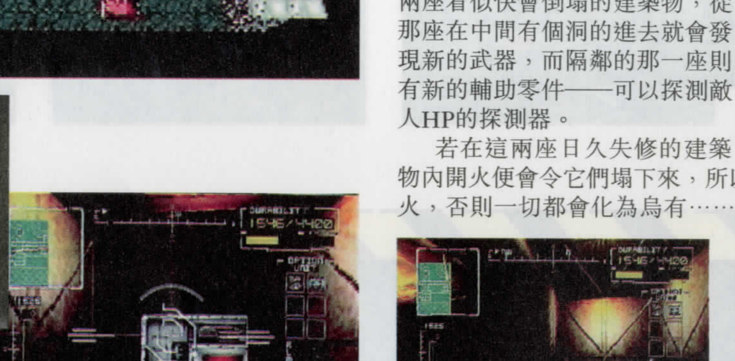
在這一版中的敵人都頗為強勁，所以要格外留神。首先要到要進入地圖上的TERMINAL中，在內裏有一個彈射器，可以把你彈到第二層，然後一直往前走，到了一條斜路上便有一塊巨石從上而下滾下來（真是難以想象……），幸好只得一塊；避開後便開啟外面那昇降機的開關，然後就會到達C-54 AERA，再利用那裏的彈射器將你送到半空的浮版中，行過所有浮版後便到達兩座看似快會倒塌的建築物，從那座在中間有個洞的進去就會發現新的武器，而隔鄰的那一座則有新的輔助零件——可以探測敵人HP的探測器。

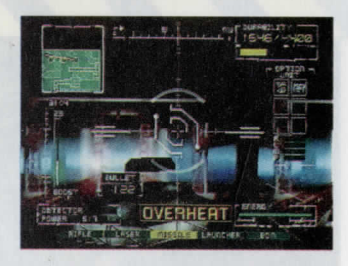




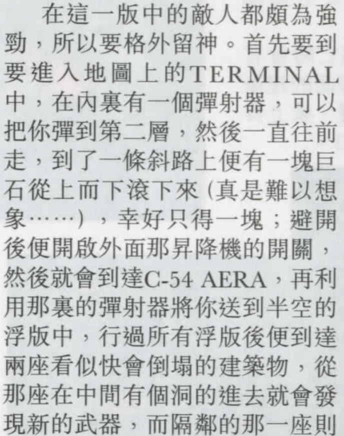
若在這兩座日久失修的建築物內開火便會令它們塌下來，所以記緊在拿齊所有道具前切勿開火，否則一切都會化為烏有……最後便可以從出口那裏離開。



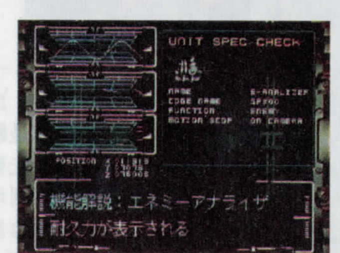






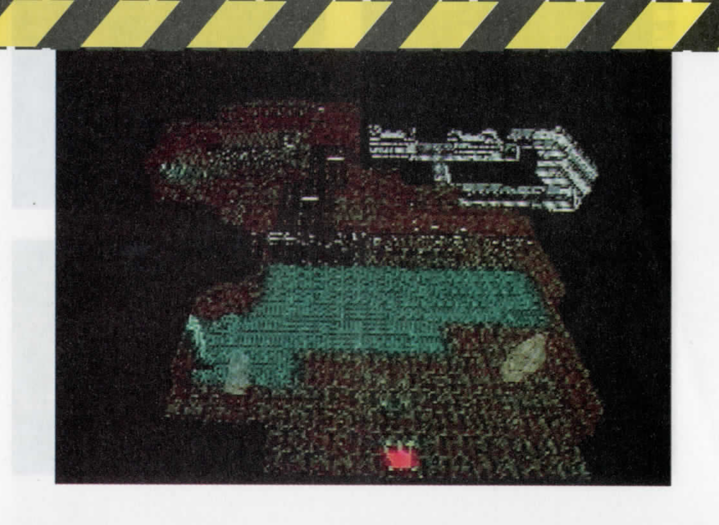








AERA 12

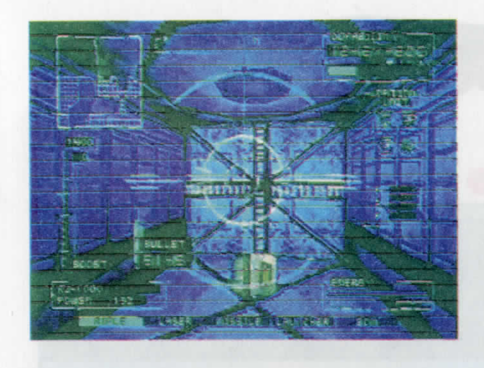


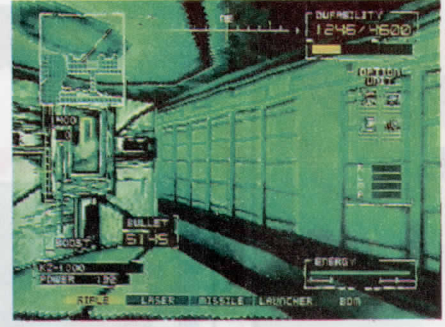
由於這一區域的源也是被切斷了，於是便要前往開啟電源總掣。因是戶外的關係，四周都是漆黑一片，能見度十分低，所以便要裝上夜視鏡。在左手邊的人工瀑布正是「內有乾坤」，跳入去便會找到密室，內　收藏着新武器。

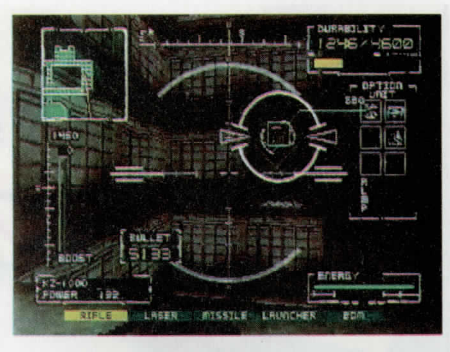
越過人造河和鐵絲網後便來到中樞區，在內　會找到這一區的ID CARD和電源總掣，但電源總掣真的壞了，所以一路都要裝上夜視鏡。繼續向前走便會找到通往後山的出路，在出去前會遇到一段分開了的路，一定要跳過去。

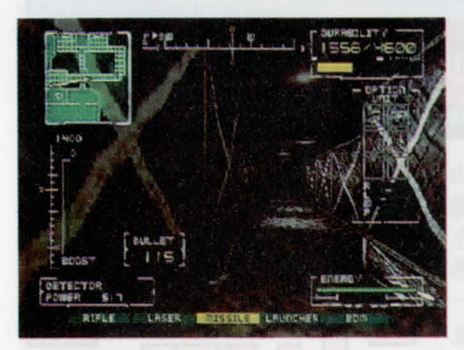
在後山會有些地方被鐵絲網分割開，只要花點心機便可找到這一區的出路。



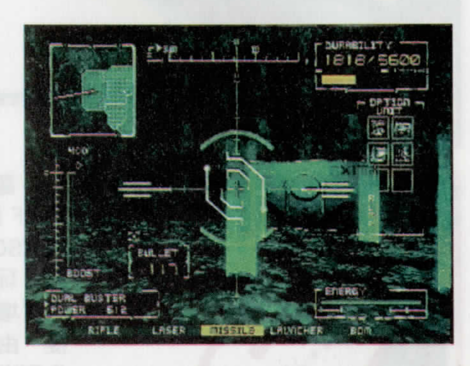




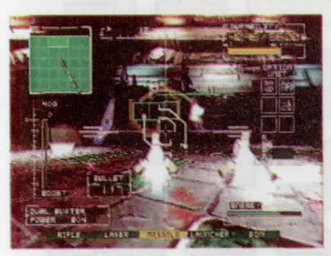






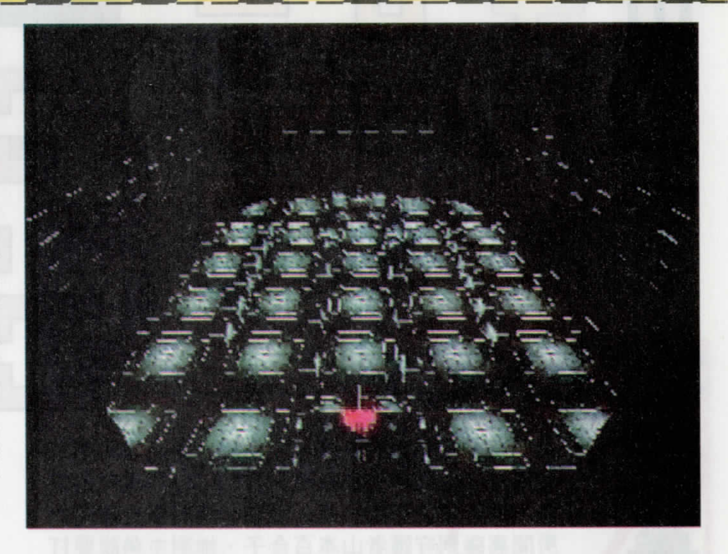


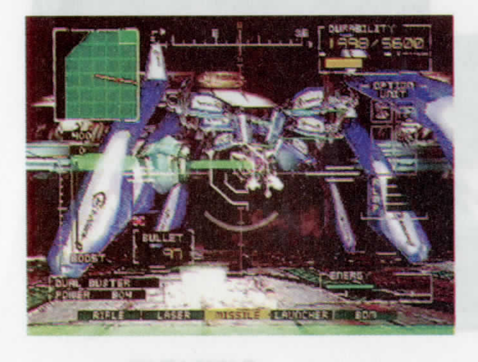
AERA 13



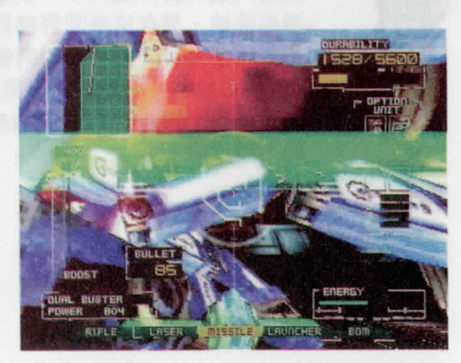
終於來到自然公園的管理處，但內　竟然藏着一隻極大的頭目——機械蜘蛛。和上一個頭目一樣，攻擊力極度強橫，除了鐳射炮和導彈外，更有令人防不勝防的榴彈炮！正面衝突是不行的了，一樣只有邊逃邊打。當它向你攻擊的時候，一定要用防護罩擋着，然後才還擊。若是不幸被它用腳困着，使用「一時間無敵」的超級防護罩，跟着便大炸彈等重型武器對付它，當然要趁機擺脫它的圍困。由於有了可以顯示敵人HP的零件，所以便可以避重就輕，很快便可以解決它了。













編集：真·惡魔召喚師 福田 FUKUDA



惡魔·青春·RPG 真·完全攻略 VI



SCENE E 惡魔之山·二



當主角完成了尼米西斯之塔後，便可到惡魔之山的 4F 與 5F 去提升等級和找 SPELL CARD 來製造 PERSONA。在那裏敵人的等級大約是LV.20~30左右，玩者可趁這機會將手上高等級 PERSONA 的熟練度增至8級，以應付下一個塔頑強的敵人。順帶一提，由於將第三個塔攻略後便可進入6F和7F，因此先刊出這四層的地圖。

圖例
↑ 往上樓梯
↓ 往下樓梯

4F ↑6 ↓4 ↑5

5F ↓5 ↓7 ↓6

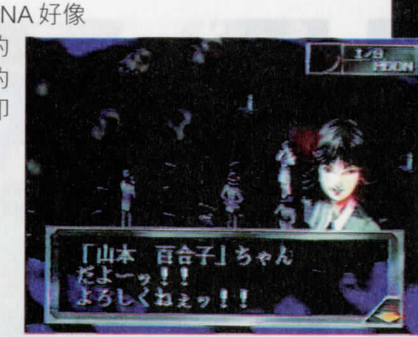
6F ↑9 ↓7 ↑8 ↑10

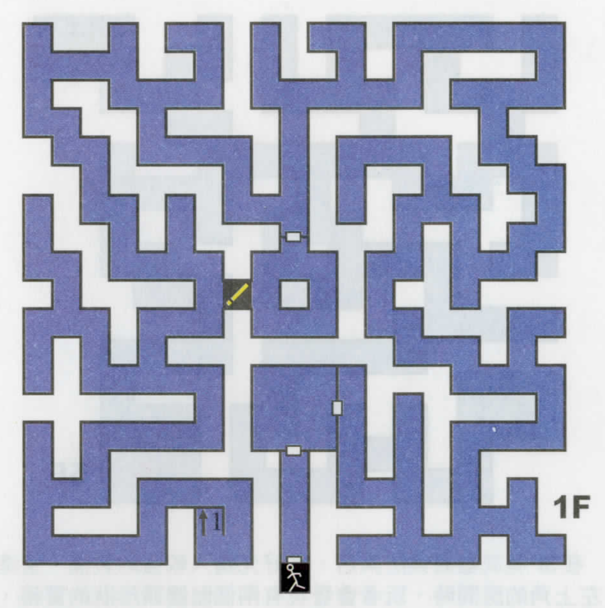
7F ↓9 ↓8 ↓10

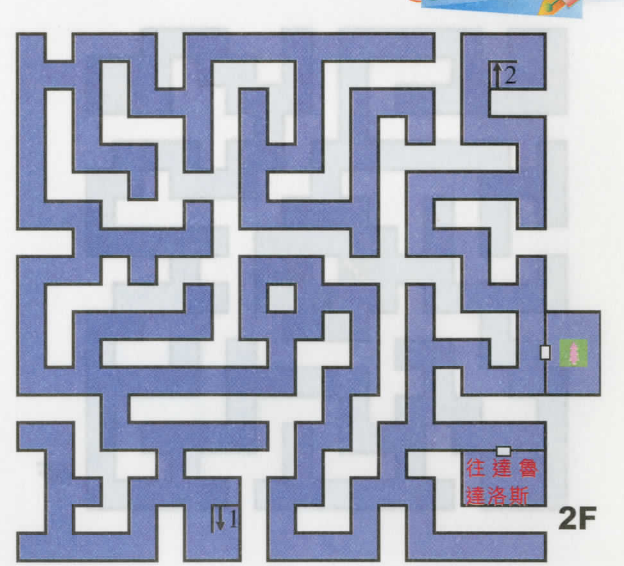
SCENE F 達拿都斯之塔

待實力充份提升後，主角等人便出發到第三個塔——由死神達拿都斯 [タナトス] 所看守的塔去。進入塔後不久，眾人便在一間有兩支蠟蠋的房間裏碰到守護者山本百合子，她對主角說要打開房門就先要弄熄其中一支蠟蠋，結果主角把右邊的弄熄，就在這時雪野感到其 PERSONA 好像被封印了（若弄熄左邊的則會封印主角的 PERSONA）。另外，如果有人戰死的話，在戰鬥過後其 PERSONA 也會被封印的，請注意。





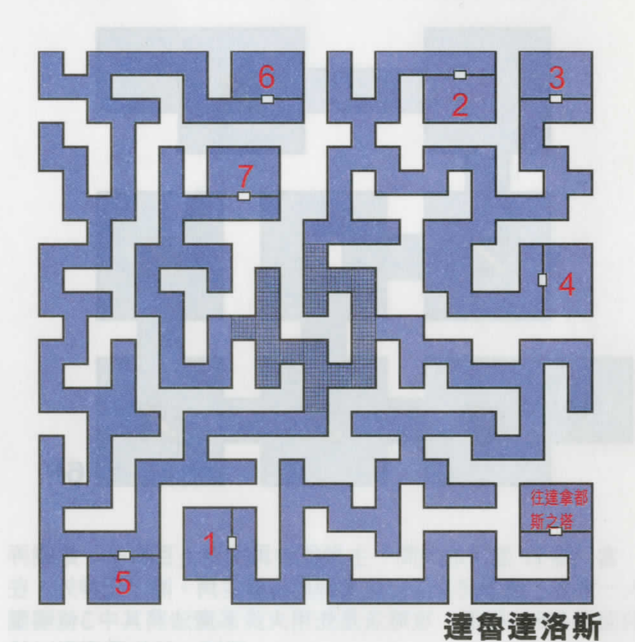


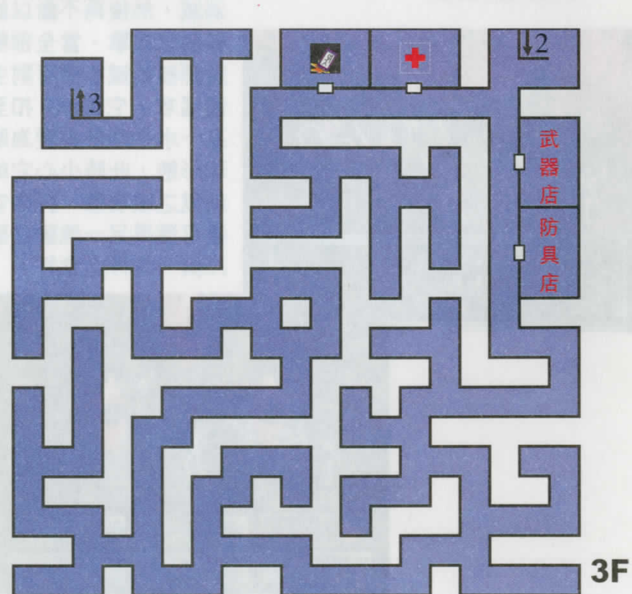


由於雪野這時的魔攻／魔防極低（只有1），所以隊伍最好儘快幫她回復PERSONA能力。在2F的右下方有一間房，裏面由地獄番犬賽伯拉斯 [ケルベロス] 所看守着，它叫主角進入達魯達洛斯地區 [タルタロス] ，在那裏可以取回PERSONA。進入達魯達洛斯區域後，可先到左邊房間去，玩者只要對着鏡中的影像調查便可取回 PERSONA ，接着可到區內的房間去找寶箱，合共可取得4塊鏡之破片。把全部寶物取得後，便可從入口離開返回塔的2F。留意，如果隊中有人不幸戰死，亦可以再來這裏去救回 PERSONA ，不過玩者只有大約6個小時去完成此







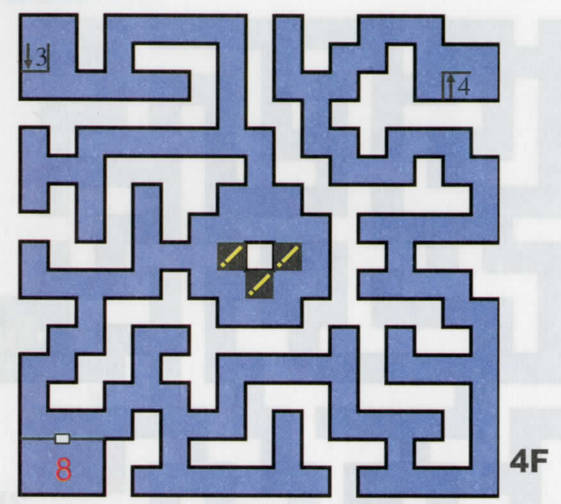


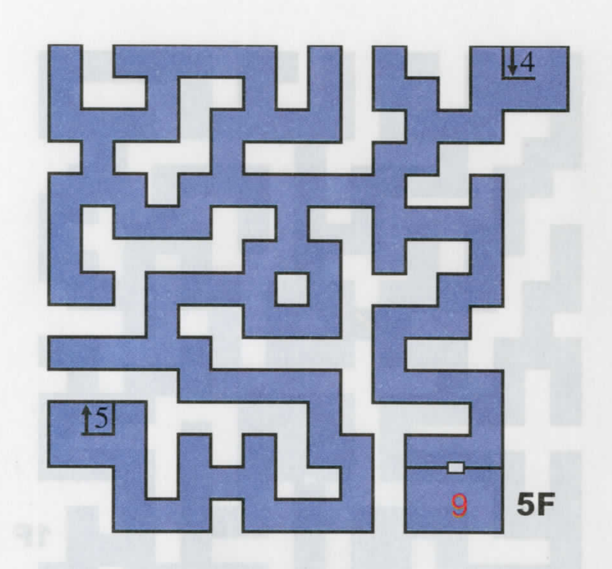
圖例

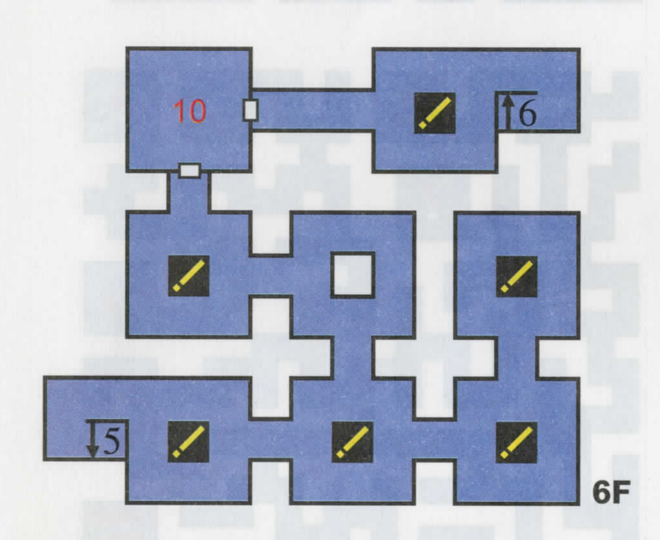
- 出入口
- 往上樓梯
- 往下樓梯
- 中斷點
- 回復點
- VELVET ROOM
- 暗黑地帶
- 陷阱

寶箱／房間

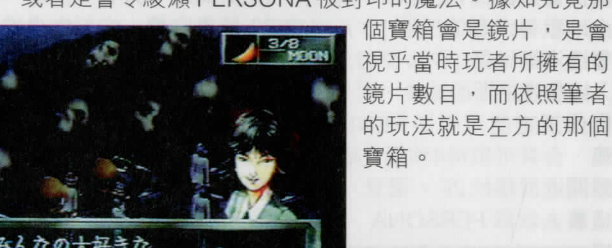
(1) 救回 PERSONA 的房間
(2) ブルータブレット×1
(3) すいてんぐうのおふだ×1、鏡之破片×1
(4) ディスパライズ×3、ルナブレード×1、ディスシック×3、ディストーン×3
(5) ませき×5、ソーマ×2、キンモウキュビノムチ×1、鏡之破片×1
(6) 可用5000日圓買到鏡之破片×1
(7) ホワイトタブレット×1、ブラックタブレット×1、鏡之破片×1
(8) ロンギヌス×1、ブルバダガー×1、おにぐるま×1、マジカルガード ×5、ふうまのすず×3
(9) アンスウェラー×1、メタルカード×3、フィジカルガード×5、ほうぎょく×3
(10) 鏡之破片／綾瀨的 PERSONA 被封印



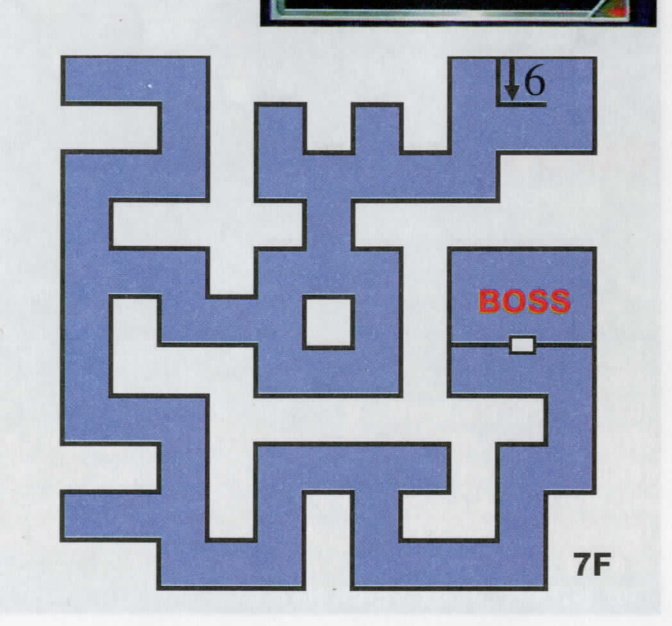




在3F有武器店與防具店，最好先購入較強的裝備。當進入6F左上角的房間時，玩者會發現有兩個骷髏頭形狀的寶箱，這時百合子會出現，告訴主角只可選取其中一個，裏面可能是鏡之破片，或者是會令綾瀨PERSONA被封印的魔法。據知究竟那個寶箱會是鏡片，是會視乎當時玩者所擁有的鏡片數目，而依照筆者的玩法就是左方的那個寶箱。



當到達7F盡頭的房間，主角便會再次遇上百合子，她嘲弄眾人一番後，便會變身成為達拿都斯襲擊主角。除了死神外，在它前面還有6條觸鬚，攻略法是先用火炎系魔法將其中3條觸鬚消滅，然後再不斷以鎗械對它攻擊，當全部觸鬚都被消滅後便可對主體猛攻，它的HP扣至某一水平時便會變為眼球形態，此時小心它的地獄之眼攻擊；打敗它後可獲得另一塊鏡之破片與一件神之食物。



FINAL SCENE

冰之城・二



完成全部3個塔後，在進入校園中庭之前可先到惡魔之山的6F和7F去搜集SPELL CARD和提升等級，另外武器店和防具店現在有新貨可供選購。當隊伍每人平均有LV.45時，便可到中庭去拯救牙子老師。主角在被冰封的牙子老師面前使用惡魔之鏡，它所發出的光芒將老師與身旁的4條冰柱溶解，救回了牙子老師，同時展開了和雪之女王面具的決戰。（註：只要有8塊或以上的鏡之破片便可救回老師）

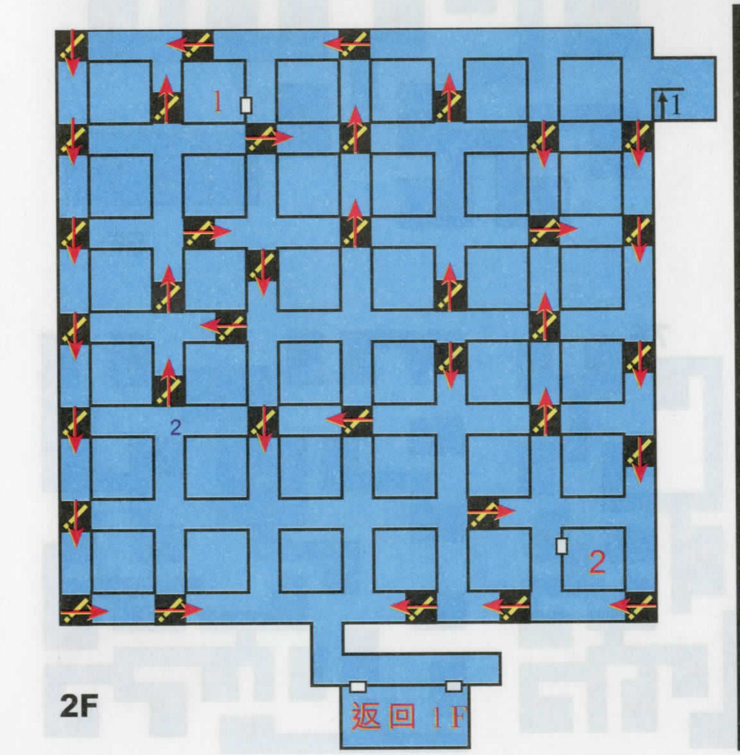




雪之女王面具的攻擊力不高，只是HP和防禦力高，所以需要不少時間才可將它打敗。把雪之女王面具打敗後，眾人發現校園並沒有變回原本的模樣，難度被雪之女王所欺騙？這時傳來了一把女性聲音，原來是牙子老師中學時代的好友——知美，她被整件事的幕後黑手夜之女王所控制，説歡樂時光經已過去，接着下來的才是戲肉，説畢後便消失掉。



接着，主角得知冰之城右下方原本無法進入的房間，現在已經解凍了，儲存過後便往那裏進發。在那房間裏主角發現了一個大光球，用手接觸它後整間房會不知何故震動起來，閃光過後眾人便被傳送到2F。2F由非常多的陷阱（強制移動板塊）所組成，如果胡亂移動便無法馬上走到右上方的樓梯，因此請參考下方的地圖。

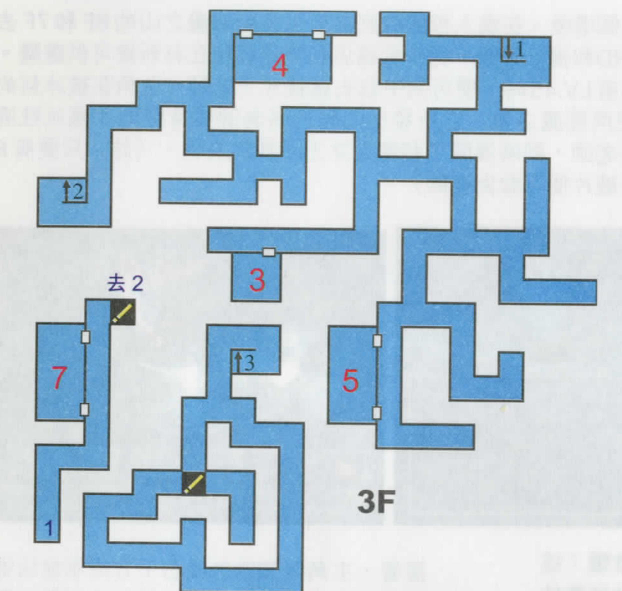


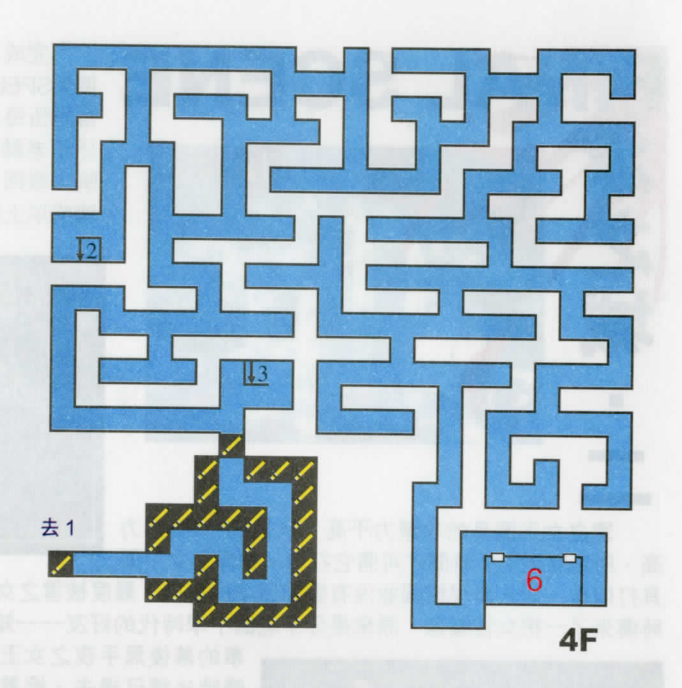
圖例

- 往上樓梯
- 往下樓梯
- 儲存點
- 回復點
- VELVET ROOM
- 暗黑地帶
- 陷阱

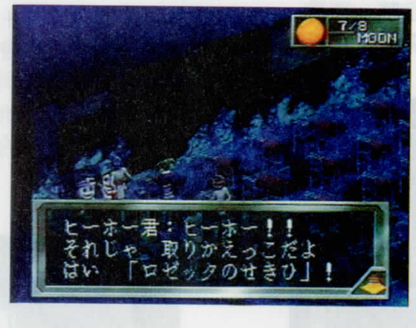
寶箱／房間

(1) 被凍結的學生
(2) ヒーホー君與ヒーホー子
(3) 被凍結的學生
(4) クリムゾンタブレット × 1
(5) マーズ 133 × 1
(6) こうまじょう × 1、ヒーホー君與ヒーホー子
(7) アレキサンドライト × 1、ヒーホー君與ヒーホー子
(8) ソーマ × 2、ヒーホー君與ヒーホー子
(9) 麻希？
(10) せきじゃのつるぎ × 1
(11) こんりゅうまる × 1、AKI？
(12) ジャスティスコイン × 1、阿舞？
(13) あまたのかね × 1
(14) ミリオネアボム × 2
(15) 神取？
(16) しせんちゅう × 1
(17) 夜之女王？
(18) ドラゴンスケイル × 1、神取？



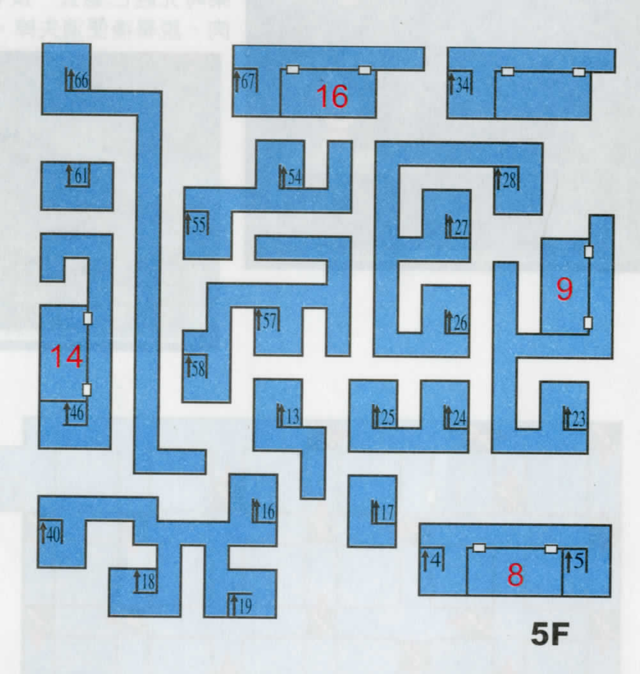


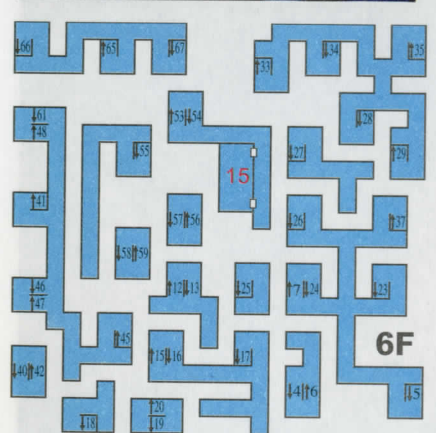
當到達3F的7號房間時，主角發現雪人ヒーホー君和其女朋友ヒーホー子。回答它「當它是朋友」後，它便會告訴主角可以利用神之食物，來換取每名角色的專用封神具，正常只要依筆者的攻略來玩就會有兩件神之食物，

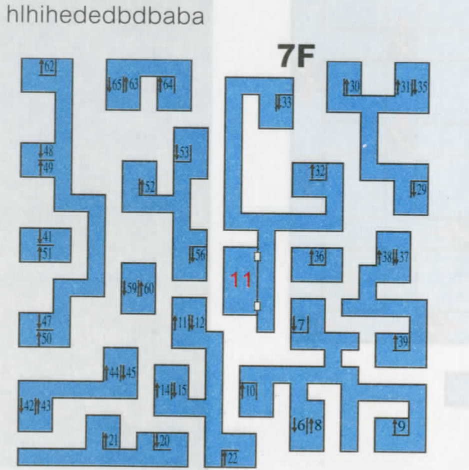


考慮到整體隊型的平衡最好先讓主角取得（因為有LV.8的無屬性、無視防禦的絕招ヒエロスグリュペイン），另一件則隨你喜歡。先返回1F製造專用PERSONA，到惡魔之山提升其熟練度後便再回4F，找另一名ヒーホー君和它對話上5F去。5F至8F是由大約60條樓梯所組成，請參照地圖來移動以免迷路，而8F北端有一間像DVA YUGA的燈房，破解方法是mkjgfgcgcdcdehlhihededbdbaba









8F

17

10

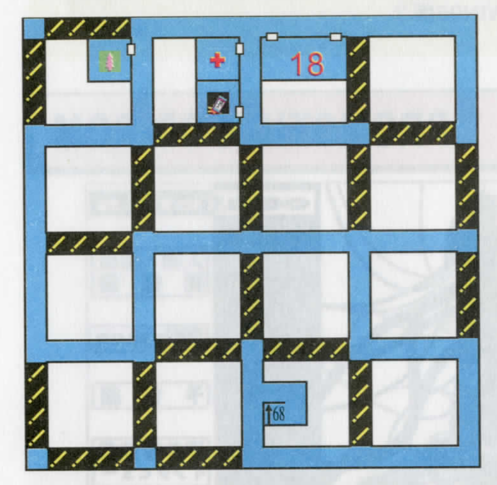
13

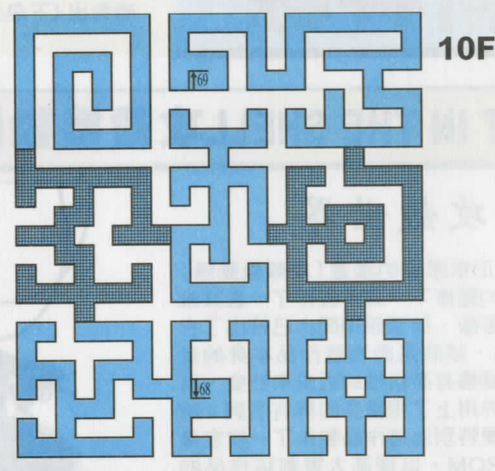
到達8F最盡頭的房間，主角等人遇到夜之女王，與及戴上面具好像神取和麻希的學生。接着眾人被傳送到另一間房，原來已身處於9F，主角這時可以和極似神取的學生交談，返回1F、4F或8F。經過陷阱超多的9F與面積很大的10F後，便可到達最頂層11F和夜之女王對決；注意在這兩層裏所出現的敵人，全部都是超過LV.54的（即是和遺跡B6、B7相同），而最麻煩的可算是「羅茲威爾」。

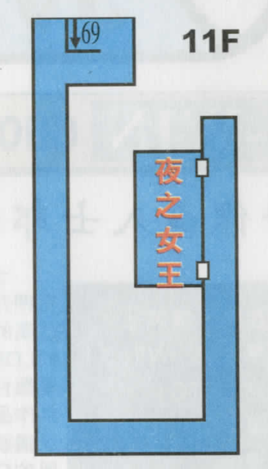




9F











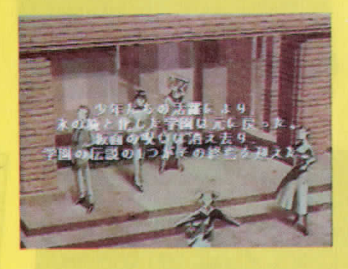


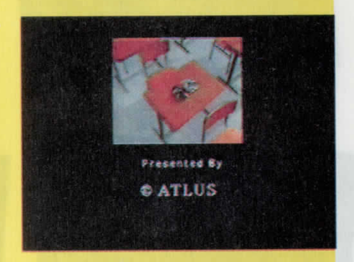
夜之女王與表關的潘朵拉一樣是LV.99，可是實力卻高出了不少，而且它更懂得隨時改變防禦屬性，要打敗它是有一定難度的。留意它肩上的兩枚面具如果是面向前方時，便要不斷使用鎗械和魔法攻擊，如果面具是對着側邊的話，就要狂用物理攻擊。

GOOD ENDING

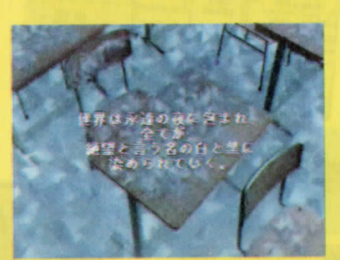
將夜之女王打敗後，學校的封印便會被解開，冰雪慢慢地從校園內消失。在學校大堂裏牙子老師問主角等人有沒有事要去做，眾人想起稻葉和麻希現在仍未出現，為了要找回他們因而答有，説畢便離開學校，繼續其冒險旅程……













BAD ENDING

如果沒有集齊8塊鏡之破片便往中庭去，因為惡魔之鏡的魔力不足而無法救回牙子老師，反而要和她對決。幾經辛苦眾人才將她打敗，可是這時夜之女王出現，以其法力將整個世界完全陷入「永遠之夜」當中……

今期稿擠關係，依歌魯通訊站與合體大剖析將會延至下期，敬請擁躍來信！



車長詞

1996年12月6日 出紙7大頁

今期真係有史以來最強勁嘅陣容啊！除了合共七版的精采內容之外，我們還得到業內長期經驗者高校教師的協助，實在非常感激的呢。說回本號，今次繼上期人氣超勁的《寶石箱》後，再度介紹近期至HIT的《NOEL TASK LAUNCHER》和《英雄傳説3白髮魔女》等，希望各位會喜歡啦。

ELF宣佈將會推出去年大熱賣的PC-98遊戲《遺作》的JWIN95版本，相信橫田守的擁躉們會相當期待的呢。唔知道幾時會出《下級生》JWIN95版？

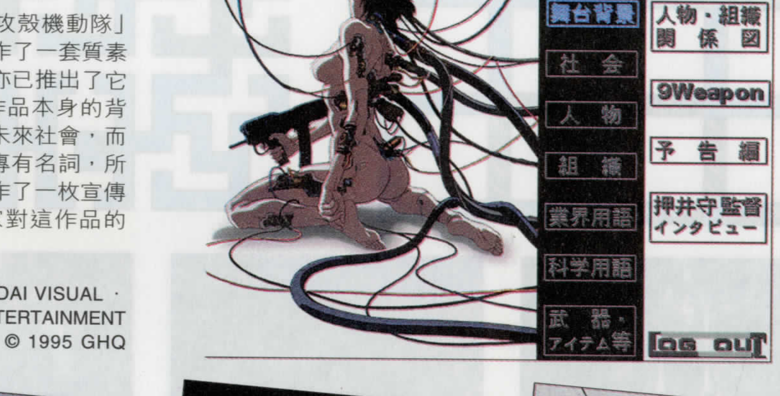
（車長）

J-WIN GHOST IN THE SHELL攻殼機動隊 PROMOTION CD-ROM

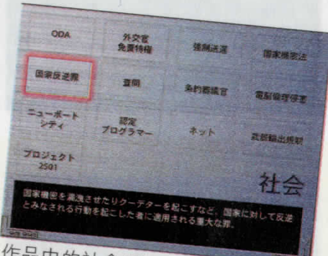
帶你進入士郎的攻殼世界

生產商：講談社
對應系統：WIN 3.1
類別：ETC
容量：CD-ROM
要滑鼠

士郎正宗原著的漫畫「攻殼機動隊」在押井守的監修下，去年製作了一套質素甚高的電影版，而暑假期間亦已推出了它的LD版本，或許是因為這作品本身的背景舞台是個擁有高科技的近未來社會，而且作品中亦用上了相當多的專有名詞，所以講談社便特別為這作品製作了一枚宣傳用的CD-ROM，以提高大家對這作品的投入感。（高校教師）



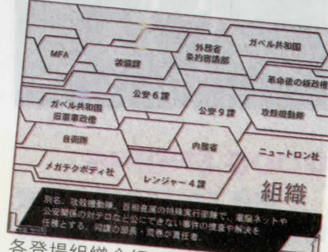

舞台背景介紹



作品中的社會用語



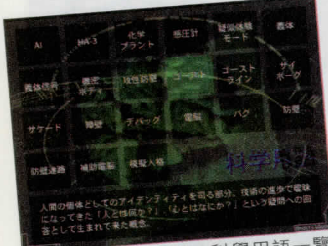
主要登場人物介紹

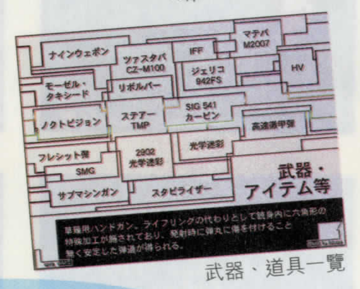


各登場組織介紹

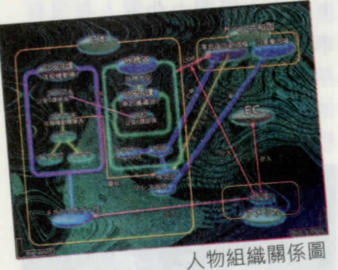


專有名詞一覽


科學用語一覽



武器、道具一覽

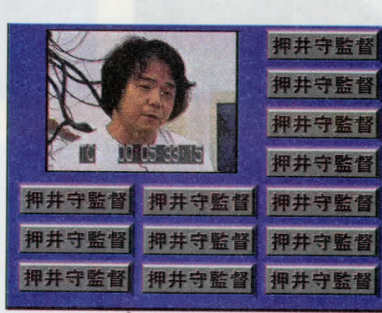

人物組織關係圖

作品內容介紹



女角專用武器 9WEAPON


予告編



押井守監督專訪



J-WIN95 TAKEI COLLECTION Vol.1 竹井正樹ORIGINAL SCREEN SAVER & MOUSEPAD J-WIN

有閒錢的人不妨一買

生產商：波素館
操作平台：JWIN-95、WIN 3.1
系統最低要求：8MB RAM以上/640×480解像度以上/256色以上/WINDOWS對應聲效卡/HD容量15MB以上
類別：ETC
容量：CD-ROM
售價：7500日圓
發售日：發售中

包裝豪華度：90%
內容發癲度：20%
程式實用度：30%
螢幕保護度：45%
硬碟重創度：10%
總合抵買度：10%

以《同級生》、《龍騎士》的人物設計一職而一舉成名的竹井正樹，最近推出了一個螢幕保護程式，身為竹井迷的米奇在上次赴日時亦「順理成章」購下了它，所以今期我們會繼《光輝寶石箱》之後為大家介紹一下這軟件的內容。(高校教師)

SCREEN SAVER

當裝上了這套程式後，一共有16種螢幕保護程式可用，但全部都是用軟件內5幅插畫變化出來，而且像「時鐘」這一項就更是以每一幅畫當作一個保護程式來計算，實在有受騙的感覺。





WALL PAPER

5幅由竹井正樹為這軟件而繪畫的插畫。每幅畫分為大、中、小三個尺碼，並有256分及1600萬色解像度可供選擇。





推拼砌圖

軟件中附送的迷你遊戲，可從5幅插畫中選擇所用的主圖。

MOUSE PAD

隨軟件附送的一塊滑鼠板，尺碼為228mm×189mm，正面當然是印着竹井的畫，而滑鼠板本身的材料亦相當不俗。



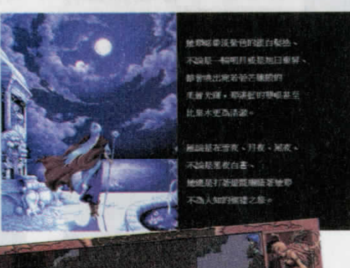
DOS 英雄傳說3 白髮魔女

FALCOM名作系列第3波攻擊

生產商：FALCOM
發行商：天堂鳥
對應系統：DOS
類別：RPG
容量：CD-ROM／FDD

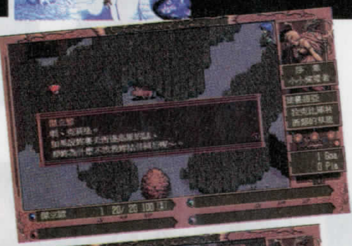
評分：
角色造型：3.0分
原創性：3.5分
操作性：3.0分
音效：3.0分
熱中度：3.0分
買得度：3.0分
總合評價：3.08分



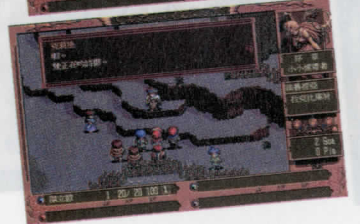




終於等到期待已久的RPG名作《英雄傳說3白髮魔女》推出了，與上兩集不同的是今集故事是完全獨立的，固此未玩過頭兩集的人也不會感到怪怪的。今集FALCOM大膽地變動了遊戲的進行形式，以預先由玩者設定陣式與作戰方法來進行的自動SRPG戰鬥，難度大為提高，這對玩厭了一般RPG的玩家們來說可算是個新挑戰。畫面方面由於是94年的作品，所以質素比起上集高了不少，而重新配上的CD音源BGM亦相當悅耳，是近期難得的一隻好遊戲。(車長)









DOS 聖少女戰隊3

為正義而戰的美少女們再度出擊

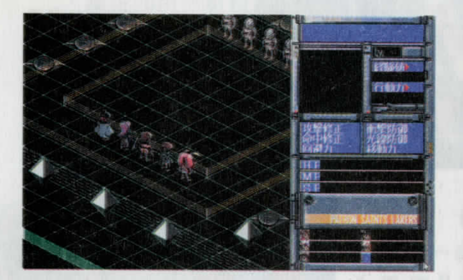
生產商：APPLE PIE
發行商：華義國際
對應系統：DOS
類別：SLG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

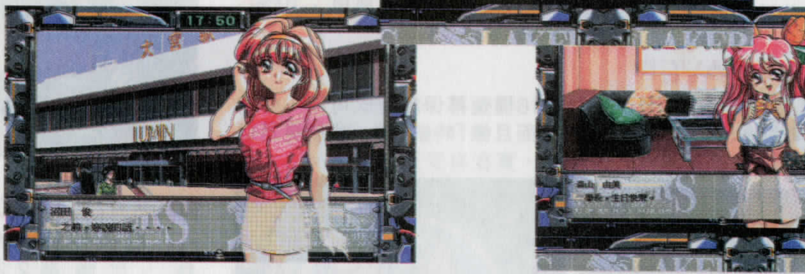




美少女度：3.0分
遊戲性：3.5分
H度：3.0分
意念：3.0分

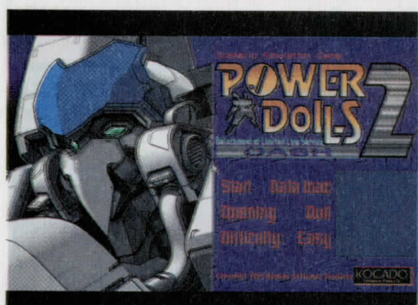
已在去年推出過兩集中文版的人氣美少女遊戲《聖少女戰隊》，其今年剛在PC-98上推出的第3集也火速被中文化了。故事方面，主角與5名聖少女在上次的大戰後，經過了半年的休養生息，又要和惡黨們再度開戰。今集較為特別的是在戰鬥前玩者是可以像《同級生》那樣在鎮內四處走動，追求其他4名女孩子的。(金太郎)





DOS 特勤機甲隊2加強版

正義美女駕駛機甲進行任務



繼絕不色情的美女戰略SLG續篇《POWER DOLLS 2》大受好評後，工畫堂以極快速度推出了收錄了新故事的改版《PD 2 DASH》與《ADVANCED POWER DOLLS 2》，而《PD2》亦曾經推出了中文版和DOS/V版。說回《特勤2 DASH》，除了畫面與遊戲性保持工畫堂的一貫質素外，遊戲的難度亦相當高，非常適合各位SLG高手。(SPYDER)

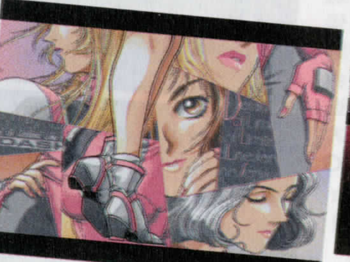


生產商：工畫堂
發行商：華義國際
對應系統：DOS
類別：SLG
容量：CD-ROM
要滑鼠











評分：
角色造型：4.0分
原創性：3.5分
操作性：3.0分
音效：3.5分
熱中度：3.5分
買得度：4.0分
總合評價：3.58分



J-WIN95 虜

又一另類育成模擬遊戲



一名高中教師由於某些原因，在暑假期間先後將三名位女學生綁架及非法禁錮，而這些女孩子在這段期間的遭遇便是由你來決定。這遊戲的特色是選擇「調教」指令時會有動畫片段，而若是你對待這些女孩的手段太過份時，她們更有可能會逃走甚至自殺。(高校教師)

評分：
美少女度：4.0分　H度：4.5分
遊戲性：3.5分　意念：3.0分









生產商：D.O.　容量：CD-ROM
對應系統：JWIN95　要滑鼠
類別：SLG　18禁

J-WIN95 Angel Halo

世界末日關我乜事！？



平凡的高中生日下部真突然被天使蘇菲雅解放了潛在的「神之印」力量，並得知惡魔路斯法將於1999年的聖誕夜復活，於是兩人開始找尋其他擁有神之印的女孩子，但解放封印的方法卻是要和這些女孩……(高校教師)



評分：
美少女度：4.0分
遊戲性：3.0分
H度：4.0分
意念：2.5分

生產商：ACTIVE
對應系統：JWIN95
類別：SLG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁





J-WIN95 Phantom Lady J-WIN

電腦網絡上的虛擬戰鬥

生產商：MAYFAR
對應系統：JWIN95／JWIN3.1
類別：SLG／TAB
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

由於科技的發達，電腦網絡上發展了一種利用VR裝置來進行的對戰遊戲，而且更相當盛行，玩者要操作由自己設計的女孩和其他女孩戰鬥，而戰敗的一方則要任由對手處置。(高校教師)

評分：
美少女度：3.5分
遊戲性：3.5分
H度：3.0分
意念：3.0分



J-WIN95 QUENTIA LORD for Windows J-WIN

完全重新製作的JWIN版本

生產商：T2
對應系統：JWIN95／JWIN3.1
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

在二次大戰的D-DAY當天，一名德軍的空軍機師突然被召喚到名為QUENTIA的異世界，成為了那裏的傳說勇者，為拯救這世界而努力。這遊戲雖曾在9801推出過兩集同名作品，但今次的WINDOW版移植卻只是保留了作品中的世界觀，人物及故事均是全新設計的。（高校教師）

美少女度：4.0分
遊戲性：3.0分
H度：3.5分
意念：3.0分













J-WIN95 純愛物語～修學旅行之夜～

重修舊好還是另覓新歡？

生產商：ARTSOFT
對應系統：JWIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁



玩者本來是個有女朋友、標準的普通中學生，但你的女朋友卻突然說要和你分手，於是你便想利用修學旅行這機會來修補和女朋友之間的關係，但你的身邊卻突然出現了一個又一個的女孩，令你開始不知如何是好……（高校教師）



美少女度：3.5分
遊戲性：3.0分
H度：3.5分
意念：2.5分






J-WIN95 無垢 J-WIN

調教育成版美少女夢工場

生產商：NIKKYU
對應系統：JWIN95／JWIN3.1
類別：SLG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁

美少女度：3.5分
遊戲性：3.5分
H度：4.0分
意念：3.0分



一位女孩子為了替父親償還借了的錢，來到了主角的家裏打工，在這段時間內，你可以要她做任何事，並從欠款的總額中扣除，但你亦可利用一些計策來令欠款增加，總之當她欠你的錢全部還清時，便會按各狀態值的高低來決定遊戲的結局。（高校教師）



J-WIN95 古大陸傳說 FARLAND SAGA

TGL最新SRPG系列誕生！



生產商：TGL
對應系統：JWIN95
類別：SRPG
容量：CD-ROM
要滑鼠

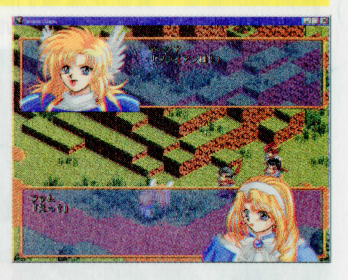
《古大陸傳說》是近年非常活躍的TGL的最新作品，雖然與曾經推出過的《古大陸物語》系列同樣是SRPG，可是玩法卻有很大的分別。《古大陸傳說》不論遊戲玩法與戰鬥方式，都與QUEST的《TACTICS OGRE》非常相似，話雖如此它卻和《古大陸物語》都是以美麗的畫面與人設來吸引玩家，加上動聽的CD音源，如果有玩開《FS》系列的人就不可以錯過了。(友美)

評分：
角色造型：4.0分
原創性：3.0分
操作性：3.0分
音效：4.0分
熱中度：3.5分
買得度：4.0分
總合評價：3.58分









街坊人氣指數（截至24/11/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	—	初	光輝寶石箱	JWIN95	ETC
2	—	初	英雄傳說3白髮魔女(中)	DOS	RPG
3	—	初	特勤機甲隊2加強版(中)	DOS	SLG
4	—	初	聖少女戰隊3(中)	DOS	SLG/AVG
5	—	初	ALIEN TRILOGY	DOS	ACT
6	↑	9	Evangelion Collector Disc Vol.4	JWIN	ETC
7	—	初	CAPCOM SCREEN FIGHTER	JWIN	ETC
8	—	初	同窗會	JWIN95	AVG[18]
9	—	初	VIRTUA COP	JWIN95	STG
10	—	初	BATMAN FOREVER	DOS	ACT
11	↓	2	英雄傳說2屠龍戰記(中)	DOS	RPG
12	↓	1	FIFA足球97	DOS	SOC
13	—	初	唐老鴨迷幻之旅	WIN95	ACT
14	↓	6	DAYTONA USA(nV1專用)	JWIN95	RAC
15	↓	3	神龍快打	DOS	FIG

賽後分析：

不用多說，藤崎詩織一出馬就殺低其他對手坐穩冠軍位置，實在是意料之內的事，看到《心跳》的熱潮還會持續好一段日子。第二至第四位的三隻新GAME都是近排相當注目的中文化作品，而《白髮魔女》的成績則較為突出，希望《特勤2 DASH》可以反彈回升吧。 (SPYDER)

新GAME時間表-日本電腦篇(J-WIN／WIN95)

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
6/12	SPY CRAFT	ACTIVISION JAPAN	9800	JWIN95	SLG
	THE LAS VEGAS	IMAGINEER	7800	JWIN95	TBL
	惡戲	INTER HEART	7800	JWIN95	AVG[18]
	WORLD CONQUEST	INTERPLAY/NAYUTA	8800	JWIN95	SLG
	DISC STATION 13號	COMPILE	1980	JWIN95	ETC
	DAYTONA USA(NATIVE版)	SEGA	9800	JWIN95	RAC
	OVER THE DESTINY	NATIVE SOFT	7800	JWIN95	ARPG
	MONOPORY 日文版	HAZEPRO JAPAN	6800	JWIN95	TBL
	MASTER OF MAGIC	ROCAS	12800	JWIN95	SLG
	for elise	CRAFTWORK	7800	JWIN95	AVG/SLG[18]
	永世名人 for WIN95	KONAMI	6800	JWIN95	TBL
	奈緒	BERUDA	5800	JWIN95	AVG[18]
	ROOMMATE	BERUDA	5800	JWIN95	AVG[18]
	花火職人	魔法株式會社	9800	JWIN95	SLG
	英雄降臨	富士通PLEX	未定	兩對應	SLG
	殼中的小鳥	DISCOVERY	7800	兩對應	SLG[18]
8/12	MOBIUS LINK 2 for JWIN95	XING	6800	JWIN95	SLG
9/12	FIGHTER DUEL	POLYGRAM	9800	JWIN95	SLG
	GEARHEGS	POLYGRAM	7800	兩對應	ACT
	CRAYON FACTORY	POLYGRAM	6800	JWIN31	ETC
10/12	東京0區~SADISTIC MARY	JOY BOX	5800	JWIN95	AVG[18]
12/12	GADGET~Past as Future	SYNERGY幾何學	5300	JWIN95	AVG
	龍馬君橫渡太平洋	NAMCO	6800	JWIN95	ETC
	LITTLE LOVERS	NTT出版	8800	JWIN95	SLG
	CUSTOM MATE 3	COCKTAIL SOFT	6800	兩對應	SLG[18]
13/12	MAKE WARRIOR 2 傭兵部隊	ACTIVISION JAPAN	8800	JWIN95	STG
	提督之決斷III with 加強版	光榮	15800	JWIN95	SLG
	提督之決斷III加強版	光榮	6800	JWIN95	ETC
	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	6800	JWIN95	PUZ
	CRY SWEEPER	D.O.	8800	JWIN95	AVG[18]
	野球道3	日本CREATE	10800	JWIN95	SLG
	GARZEY'S WING	HUMMING BIRD SOFT	9800	JWIN95	SLG
	FARLAND LEGEND	TGL	6800	JWIN95	TBL
	PET因果~★	PANPII	7800	JWIN95	AVG[18]
	PASUTERU POCPU	風雅SYSYEM	未定	JWIN95	PUZ
	MICROSOFT CLOCE COMBAT for WIN95	MICROSOFT	5800	JWIN95	SLG
	MICROSOFT MONSTER TRUCK MADNESS for WIN95	MICROSOFT	5800	JWIN95	RAC
	3D ULTRA PINBALL 2 惡鬼之逆襲	SIERRA PIONEER	9800	兩對應	ETC
	無垢	NIKKYU	8400	兩對應	SLG[18]
	放課後戀愛CLUB	LIBIDO	8400	兩對應	SLG[18]
	一文字 武 雙瞳之女王	SUN SOFT	9800	JWIN31	AVG
14/12	到底那處不同！？	TAKERU事務局	5800	JWIN95	PUZ
	MOON	TAKERU事務局	6800	JWIN95	AVG
15/12	HIGH SCHOOL DAYS	May-Be SOFT	7800	JWIN95	AVG[18]
18/12	MAKING OF GHOST IN THE SHELL	講談社	4800	JWIN95	ETC
19/12	前進！VENTURE企業	GAME BANK	8800	JWIN95	SLG
	INSERT WORLD	O2	未定	JWIN95	SLG
12月上旬	"9"	GAME BANK	7800	JWIN95	ETC
	THE BEAST BREEDERS	PUCHI	9000	兩對應	SLG[18]
	CIVILIZATION II	MEDIA QUEST	9800	兩對應	SLG
12月中旬	大戰略V DX	SYSTEM SOFT	9800	JWIN95	SLG
	大戰略V 加強版	SYSTEM SOFT	5800	JWIN95	ETC
	PERO PERO CANDY~陽之章	MINK	8800	JWIN95	ETC/SLG[18]
	不要叫AMY啊！	C'S WARE	8800	JWIN95	AVG[18]
	SECRETS OF THE LUXOR	INTER PROG	9800	JWIN31	AVG
	MASTER OF THE GALAXY	日本SYSCON	未定	兩對應	SLG



J-WIN95 NOEL TASK LAUNCHER 代步的WONDER MENU MAC

代步迷與櫻井智迷的心水選擇

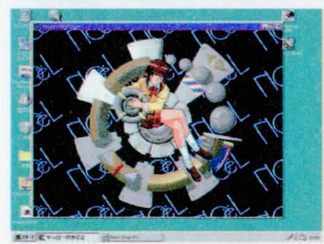
生產商：PIONEER
對應系統：JWIN95／MAC
系統最低要求：(JWIN95) 486DX4 100MHz以上／16MB RAM以上／640×480解像度以上／256色以上／8bit 22kHz PCM對應聲效卡／2倍速CD-ROM／HD容量10MB以上
類別：ETC
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：96年11月22日
要滑鼠

各位《NOEL》、清水代步與及櫻井智的FANS要注意了，這一隻TASK LAUNCHER除了可美化閣下的工作環境外，用者更可以常常陪伴着美人代步，聽其甜美的聲音，實在是擁躉們的必備軟件。不過，首要條件是閣下必需要有日文版的WINDOWS 95才可。(SPYDER)



怎樣使用？

把這隻TASK LAUNCHER安裝到電腦後，便可從MENU中選取「代步的WONDER MENU」來執行，而用者亦可把這個ICON拖到STARTUP一欄去，無需每次開機重覆這個啟動工序。當畫面上出現清水代步的視窗時，便代表程式已被成功執行。

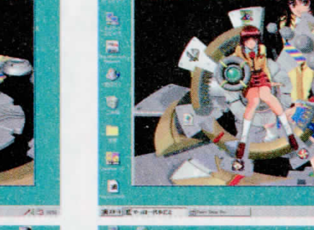




有甚麼功用？

在代步左邊有5塊圖示安置版，只要利用EXPLORER或其他方法，將程式與FOLDER的ICON拉到這些安置版上，便可用滑鼠DOUBLE CLICK它們來執行，真是快速。另外，右邊的球狀物體是各個碟機的SHORTCUT安置版，用者可利用和剛才ICON安置版相同的方法來製造碟機的SHORTCUT。順帶一提，就是最多可以設置30個程式與FOLDER的SHORTCUT，和10個碟機的捷徑。除此以外，只要把游標指向左下方的紅線上DOUBLE CLICK，便可聽到櫻井智(負責代步的著名聲優)的報時聲音了，真是正點！













有甚麼OMAKE(贈品)？

大部份的電腦軟件都設有OMAKE留給買家去使用，這隻《NOEL TASK LAUNCHER》當然亦不例外。在光碟上的OMAKE目檔裏，除了有大量的WAV檔與可當作壁紙用的BMP檔外，還有PS版發售時的宣傳用短片(MOV檔)，與及幾個已設好了MASK的PHOTOSHOP 3.0用檔，簡直是賣大包，只售5800日圓簡直超值。





隨碟附送的精美MOUSE PAD正背面圖







主持：SPYDER

PS PRO SHOP 正式開幕



位於銅鑼灣皇室堡10樓的PS專門店——SONY PLAYSTATION PRO SHOP已在12月3日正式開幕，當日中午有不少慕名而來的玩家聚集到那裏，希望可以知道更多有關行貨與新作的情報。由於那裏的佈置相當齊整，加上是專門店的關係，這樣會令到場者感到較大的信心，所以有很多人都在那天買了一部PS回家。



有一件較為有趣的事要告訴大家，就是側聞有不少大場的DEALER（或非DEALER）在販賣PS行貨機給人客時，雖然會以$1480這個規定售價售出，可是有一個附帶條件，就是必需「跟機」買1~2隻原裝GAME，所以各位若想買剩機的話就不妨到PRO SHOP去好了。不知道SONY方面會怎樣看這件事呢？

N64 初心會速報

任天堂在11月23、24日於千葉縣幕張會展舉行了一年一度的初心會——N64 SPACE WORLD '96，今次由於有不少新作及配件在這次展覽中登場，所以馬上向各位報料。

首先最矚目的當然是光磁氣碟機系統64DD，今次公佈了其正式名稱為「NINTENDO 64 DISC DRIVE」，尺寸是260×190×78.7mm，而重量是1.6kg。至於專用可寫磁碟方面，從外觀已推定和現時的MO與MD DATA是並不兼容的，容量為64M BYTE（512M BIT），尺寸是101×190×10.2mm，而它是會使用兩邊的（DOUBLE SIDED）。這磁碟的最大寫入容量是32M BYTE，相等於4隻《SUPER MARIO 64》。另一方面，為了增強主機對64DD的緩衝空間，任天堂亦宣佈會推出容量較大的記憶體擴張PACK。

至於首隻對應作品《撒爾達傳說》，將只會使用64DD作為媒體，推翻了原定碟加帶的推測。不過，任天堂方面表示往後的軟件將會以3種形式來發售，分別是帶、碟和帶加碟，而淨碟版本的軟件售價大約是6000~8000日圓左右，以加強在市場上的競爭力。說回《撒爾達傳說》，畫面比起上次所公佈的靚得多，完成度大約已有60%，相信在97年春或夏便可推出。

除了64DD外，另一件配件振動PACK亦在展中公佈，這一件插在手掣後面CONTROLLER PACK位置的配件，作用是在玩射擊遊戲時，當自機中彈便會振動起來，大大增加投入感，售價為1400日圓，將與《STAR FOX 64》同日發售。

軟件方面，首先是任天堂和手塚PRODUCTION所合作的漫畫名作《小白獅》，這隻AVG現暫定於98年春發售。另外ENIX亦公佈了和TREASURE（SS《GUARDIAN HEROES》、MD《GUNSTAR HERO》）所合作的N64新作《去吧！麻煩製造者》，由TREASURE製作當然是ACT，發售日與價格未定。最後需要留意的是任天堂的超大RPG作品、由糸井重里監修的RPG系列最新一集《MOTHER 3》，從錄影帶畫面中今集是一隻3D RPG，風格上和前作相近，所有《MOTHER》迷切記不要錯過。（希望不要像上集那樣拖了4、5年才推出吧）

SS今年末超勁新作登場

SS繼《FIGHTERS MEGAMIX》又有新作公佈，不過這次的可不是遊戲，而是名為《DIGITAL DANCE MIX~安室奈美惠~》的軟件，是SS第一隻便利店專售的軟件。這作品利用3DCG將安室奈美惠重新塑造出來，並收錄了像《CHASE THE CHANCE》和《YOU'RE MY SUNSHINE》等人氣歌曲。玩者可以像電視台的導演那樣，替安室安排的舞台、服裝與及拍攝角度等，完全投入她那種充滿活力的歌舞中，再加上各種迷你遊戲，實在是安室FANS的恩物。暫定在1997年1月發售，2800日圓。

SS 地通拿新版可以使用對戰線

在97年1月24日發售的《DAYTONA USA CIRCUIT EDITION》，SEGA現正宣佈將可對應對戰CABLE來使用，即是說遠在香港的玩家也可以在不用XBAND的情況下，利用兩台主機與兩部SS來進行對戰。雖然世嘉在日本正全力推廣XBAND系統（明年世嘉的策略是全面利用XBAND將SS多媒體化），可是為顧及沒有XBAND的用家，因而作出這項決定，實在是玩家們的幸運。由於目前SS是沒有專用的對戰CABLE作獨立發售的（只有連同《GEBOKERS》或《鋼鐵靈域》的套裝），所以她仍未決定會否推出獨立的對戰CABLE，抑或將這條線連同遊戲一併發售。不過，可以肯定的是在不久將來會陸續有新的對應軟件推出。

PS 全球總銷量一千萬台達成

繼10月底宣佈出荷數到達900萬台後，SONY在11月尾表示PS的全球出荷數，已經到達了1000萬部，實在值得慶賀；下面是各個地區的出荷數據。

日本（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.）：420 萬台
北美（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA）：345 萬台
歐洲（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE）：235 萬台

新超級機械人大戰再度延期

特別消息！PS的BANPRESTO人氣作品《新超級機械人大戰》繼當初延期至12月20日發售後，有關方面決定將它再度延期1週至12月27日才推出，看來擁躉們要等多兩個禮拜至有得玩喇。

高性能顯示卡PC 3DEngine發售

由NEC HOME ELECTRONICS所生產的、使用了強力晶片PowerVR的3D高性能顯示卡PC 3DEngine將會在12月6日正式投入市場，隨此卡會有3款遊戲一併發售，其中包括了人氣度極高的PS驚慄遊戲《BIO HAZARD》加入了原創要素的更新版本，將來更會有NAMCO的《RAVE RACER》、ARTDINK的《A5/A列車5》與光榮的AVG《霸王之魔城》等，是一塊期待度相當高的顯示卡，29800日圓。

RAGE RACER 提早到港？

原定在12月3日發售的《RAGE RACER》，為何會在11月尾在香港出現？有人話係行貨，查實係日本提早推出至真。原來今次《RR》在日本是提早了4天發售（11月29日），不過這只限於在便利店所販賣的版本，在GAME鋪賣的依然是12月3日推出。講真，行貨版12月3日香港都買到啦，無謂嘥成百蚊買水貨版，等多幾日唔駛死嘅。

櫻大戰音樂CD月中發售

SEGA在9月時所發售的人氣動畫AVG《櫻大戰》，將會在12月18日推出音樂CD《櫻大戰 帝擊歌謠全集／帝國歌劇團》，有SINGLE及ALBUM版本，而大碟版本收錄了11首音樂，各位SAKURA FANS千萬不要錯過。（SINGLE：600日圓 ALBUM：3000日圓）

九七前香港遊戲機界最大盛事 亞洲AM SHOW現場睇真啲

相信把這次亞洲AM SHOW譽為香最大型的遊戲機展覽一點也不為過。日本方面對這次亞洲AM SHOW的重視程度，大概可以從今次來港參加開幕典禮的嘉賓中看得出來——SEGA的社長中山隼雄先生、KONAMI社長上月景三先生、CAPCOM社長辻本憲三先生、SNK的社長高堂良彥先生都有來港。此外，多間廠商都這機會舉辦其他活動，其中KONAMI在港召開香港分公司成立酒會、SNK在港發表他們的64bit機板、NAMCO展出了最新的《鐵拳3》、世嘉就趁這機會向翻版商人大開殺戒……總之這三天就非常熱鬧。假如這三天你未能到場參觀的話，讓我們帶你回到會場，看看當中的特色遊戲吧。

■在開幕典禮上，先由JAMMA的會長、世嘉的社長中山隼雄發言。他表示遊戲機工業發展了二十年，隨着電子及電腦技術的成長，遊戲機比其他工業更快利用到各種新技術，開拓互動式娛樂的新市場。將來，市場將從多媒體世界出發，朝教育、醫療、福利等發展，更進一步，更希望將來發展出一種同時包含娛樂及購物等多種功能的新產品。

明年香港會有家庭遊戲機展覽！？

在稍後的記者中JAMMA的副會長，CAPCOM的社長辻本憲三向各界陳述了舉辦這次展覽的目的：他們希望集合打算開拓亞洲市場的日本遊戲機企業，令各界對遊戲機工業有正確了解和合作、在這區域建立有系統的市場架構，並更進一步，促進這區域的國際技術及工業合作。

辻本先生表示現時遊戲業界的生意額增長速度是亞洲經濟增長速度的兩倍，假如拿這個數字跟美國和歐洲市場相比，這的確非常突出。所以，他們今後的目標將是亞洲市場。

問到他JAMMA會否在明年再搞類似的展覽，辻本先生表示在這次展覽完結之後他們會進行檢討，看下年是否繼續舉辦這樣的展覽。

不過他就透露了CESA正在籌備中明年在亞洲區舉辦關於家遊戲機的展覽，地點將會是香港或新加坡，但還未有案。

對於九七年後遊戲機事業在港的發展會否有甚麼改變方面，辻本先生認為將不會有任何改變。



■SIGMA的大型跑馬機是會場三部跑馬機之中最多人圍觀的一部，大家都躍躍欲試，反正又不是賭真錢。

世嘉





■《WAVE RUNNER》和《SUPER G》都是世嘉還未在港推出的大型體感式台機。

■這次展覽有四條長龍——CAPCOM的《街霸EX》、SNK的慈善義賣、KONAMI的《GTI CLUB》，另外就是SEGA這部海井法子海報機。



■用50吋大機玩《礦石方塊2》是否特別投入？





■世嘉攤位中自然少不了《VIRTUA FIGHTER3》和最新賽車遊戲《STCC》了。



■這架占卜機是以簡體字打印的，所以很多年輕男女都去一試。



■世嘉攤位這次同時展出了一款電子攝影機「DIGIO」和對應它的《PRINT俱樂部》，用者可以以記憶卡儲下「DIGIO」拍攝下來的影象，然後拿到對應「DIGIO」的《PRINT俱樂部》去晒。



■大平技研工業這名字可能大家都沒有聽過，但相信這部《CHAMPION KICK》你一定感興趣。

鳴謝：太田娛樂有限公司

NAMCO





■ NAMCO 雖然也有很多好玩遊戲，不過鋒芒就被攤位前這兩部《鐵拳 3》所掩蓋。這次《鐵拳 3》採用了 MOTION CAPTURE 來製作角式的動作，雖然完成度只有 30%，但已經相當似模似樣，幾乎可以立即推出市場，所以也有很多人圍觀。新《鐵拳》中多了幾個新人物，但最受注目的，就是一個稱為風間仁的人物，因為無論外形和招式，大家都認為他是三島一八，到底葫蘆裏賣甚麼藥，相信要留待稍後的公布才知道。

CAPCOM



■不愧是《街頭霸王》，變成了 3D 多邊形格鬥之後還是引來那麼多人試玩，可見其魅力。同場 CAPCOM 還展示了一盒有《街頭霸王 III》最新畫面的錄影帶，大家可有留意到？



■這次展覽中少數 COSTUME PLAY 人物在 CAPCOM 攤位中出現——CAPCOM攤位怎可以少了春麗出場？



■CAPCOM的抽筆記簿機原來都有很多人玩的啊。

■ ELECTRONIC ARTS 的格鬥遊戲《羅媚斗》在JALECO的攤位中出現，而 JALECO 亦同時展出他們的射擊遊戲《GRATIA》，兩個遊戲的開發程度同樣是 60%。

■在彩京的攤位中張貼了一幅彩京下一作《SOL DIVIDE》的宣傳海報，不知這遊戲將是哪樣變態的？



■《今日睇真啲》的外景隊也第一間來了採訪這次展覽。



■這次CAPCOM除了展出最新遊戲外，還推出一批經典遊戲，玩家們同樣玩得興致勃勃。咦？前面這位不就是友刊的……



■大家可有到場一試CP SYSTEM III的處女作《RED EARTH》？

TAITO

■《FIGHTER'S IMPACT》是TAITO的重頭作，也吸引了不少玩家一試。





■經典之作《泡泡龍》推出第三集，魅力依然。

衣香鬢影 香港KONAMI開幕酒會



KONAMI在今次AM SHOW中的重頭戲，就是快將推出的賽車遊戲《GTI CLUB》。在首日展覽中，原本廠方只展出兩部《GTI CLUB》，但由於反應較預期中理想，所以翌日便多運了兩台機來。雖然機多了，但排隊輪候試玩的人龍卻一點也沒有減少，看來到街機正式推出時，反應將同樣理想。

KONAMI今次除了參展之外，這次展覽對他們來說更別具意義，因為在展期中的11月29日，正是香港KONAMI成立的大日子。那天晚上，他們就搞了一次開幕紀念派對，米奇和J.J亦趁這機會，訪問了在百忙中抽時間來港的KONAMI社長上月景三先生。





米：最近，世嘉跟SONY及光榮合作進行打擊翻版的活動，KONAMI可有打算參與？還是會獨自採取行動？

上月：在現階段我們沒有參與這次行動，不過，我們有個合作組織CESA，CESA有個有關知識產權的組織，他們準備對翻版採取行動，打擊翻版。

米：KONAMI可有有關翻版方面的損失數字嗎？

上月：現在還沒有具體數字，這新成立的分公司的其中一項任務，就是要查看這方面的事情。

米：除了在香港發行遊戲之外，KONAMI在香港開設分公司是否為了在九七年後在中國做生意作準備？

上月：現在，我們在北京有辦事處，而這辦事處的主要工作只是調查中國的市場情況。在現階段，這新成立的公司是推銷KONAMI產品到香港市場，不過在不久的將來，很有可能，可以把我們的產品銷到中國市場。

米：今次KONAMI在香港開設分公司，會否請香港人來製作遊戲？

上月：今次KONAMI在香港開設分公司，主要是要在香港推銷我們的產品，包括街機產品和家庭機產品。在這階段，我們沒有打算在香港或中國製作遊戲。

米：我們知道KONAMI有將推出一款新底板「COBRA」，並有一個「573計劃」。這塊底板會在何時推出？

上月：我現在不能告訴你，但到明年，毫無疑問我們會有新遊戲推出。

米：我們都知道，世嘉是現時製作3D格鬥遊戲方面的大公司，KONAMI在「573計劃」和「COBRA」底板上的目標是甚麼？

上月：正如你在錄影帶中看到，我們會以格鬥遊戲來開始，將來我們還會用上這底板來推出很多遊戲。

米：那KONAMI這塊板會走高價路線，還是走低價格路線？

上月：當然，這會是走高價路線。

米：KONAMI會否加入SONY，透過SONY來發行遊戲，還是會自行在港發行遊戲？

上月：我們正跟SONY商討中，最初我們會經我們自己的手來銷售我們的產品。我不知道我們跟SONY的商討會有甚麼成績，可能我們會有一段短時間跟他們合作，現在還未能作實。不過我們的最終目標，應該是由我們自己去銷售我們的產品。

米：KONAMI會把《心跳回憶》翻譯成中文版在香港及中國發行？

上月：假如市場夠大的話，我們很希望製作中文版。但你也知道，不現階段香港有很多翻版貨，首先我們必須處理的是杜絕





翻版，那麼我們就可以實行這計劃。
米：那香港KONAMI會有甚麼計劃去打擊翻版？
上月：我們現在只是剛開始，我們的第一步應該是對此進行調查。
米：《心跳回憶》會推出續集？
上月：我們還會繼續推出新的系列，不久我便會推出新版本。
米：現在，KONAMI把藤崎詩織形造為一個VIRTUAL IDOL，你們還有進一步計劃推出另一位VIRTUAL IDOL嗎？
上月：我們不單會推出藤崎詩織，還會推出其他人物。這類型宣傳活動單是輔助的活動去宣傳我們的產品。不過在現階段，我不能告訴你那是哪一類人物。
米：那是否表示正在籌備中？
上月：唔，這個嘛………（笑）
米：在展覽中，我們見到你們展出一部廣東話的遊戲機《SUPER BISHI BASHI CHAMP》，那是KONAMI首部廣東話遊戲機嗎？
上月：是的，那是我們首次嘗試，而事實上我們從香港的機迷中收到非常好的反應，我們會在將來跟進這方面的路向。
米：那KONAMI還會為香港及中國市場製作更多廣東話或普通話遊戲嗎？
上月：假如有哪項產品適合製作廣東話版的話，我們是會製作廣東話版的；普通話亦然。不過，首先我們首先需要一個良好的市場，









■在日本KONAMI國際本部長佐野誠先生致辭後，開幕酒會正式開始

■香港KONAMI社長馬場政文先生跟在場嘉賓祝酒，祝願香港KONAMI成功。

上月社長知道米奇是詩織迷，還在訪問之後問米奇會否加入詩織會，可惜的是入會手續需要在日本辦理，而香港KONAMI的社長馬場政文先生又告訴我們KONAMI暫時不打算在港組織詩織會支部，所以米奇還是留待有機會才加入了。



■KONAMI也有把它們的大型賽馬機帶到香港來展出。



■在日本AM SHOW中，我們已率先介紹過KONAMI和IBM合作開發的「COBRA」底板，這次香港人有機會親自看到這塊底板的效果了。



■這次酒會中有很多本地遊戲機業界知名人士、大老闆出席，米奇就在酒會中遇上友刊《GAME通信》的出版人總編輯詹先生（左）和執行編輯趙先生（中），暢談製作遊戲機雜誌的心得。

世嘉會正式登陸香港！？

《櫻大戰》會中文化！？

世嘉爲甚麼要在便利店發售遊戲？

SEGA 海外事業本部部長為我們一一解答

今次亞洲AM SHOW其間，很多遊戲生產商的首腦人物都到了香港來，我們當然不會放過機會，先找來世嘉SEGA海外事業本部部長中西信夫先生，跟他暢談《VIRTUA FIGHTER》的未來發展，看世嘉會否直接來港發行遊戲、開設主題公園，探討在便利店發行遊戲的原因。



米：世嘉是首間公司開發多邊形街機遊戲，為甚麼世嘉會開始發展這類遊戲的？

中西：當然多邊形是一種很好的技術，不過，你也知道，過去的多邊形遊戲畫面很粗糙、不精簡。我們認為我們能夠使用多邊形造出更精簡、更細緻、更流暢的畫面。當然，多邊形的技術很難掌握，我們需要突破這挑戰，去展現更好，更吸引的畫面在熒幕上。多邊形系統現在是最高的科技，隨着「MODEL 1」、「MODEL 2」至「MODEL 3」的發展，我們能夠造出更多數量的多邊形，因此到最後，畫面會變得非常流暢、非常細緻而吸引到遊戲玩家。這就是為何我們從平面遊戲轉而生產多邊形遊戲。當然，「MODEL 2」和「MODEL 3」不單是只得多邊形，當然是結合了其他CPU，我們能藉此製造出運算速度更高、更好音響效果的軟件。總括來說每一款「MODEL」系列的底板：「MODEL 1」、「MODEL 2」和「MODEL 3」不單是多邊形的數量，同時還在音響、速度、與及開發遊戲的容易程度等各方面都得以大大提高。

米：那《VF4》推出的同時會否是跟「MODEL 4」底板一同推出？

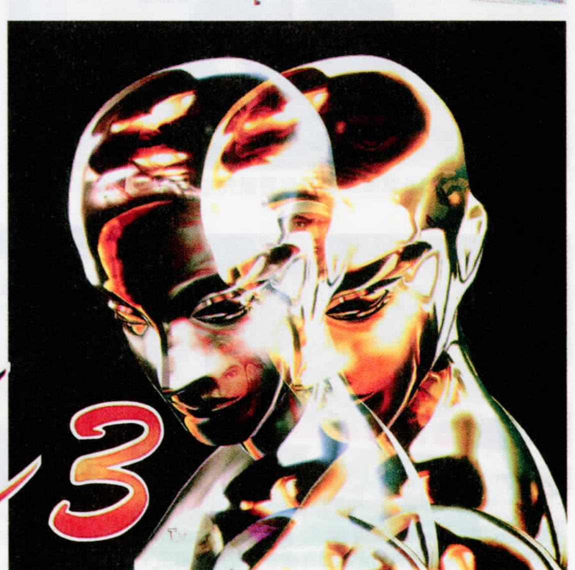
中西：當然我們需要考慮種種可能性，「MODEL 4」是這樣，《VF4》亦然。我不知道《VF4》會否跟「MODEL 4」連在一起，當然，軟件和硬件都同時在發展，對我們來說假如兩方面能同步進行那當然是最好了。不過，假如《VF4》的意念比起硬件發展得更快的時候，我們便得推出《VF4》。當然，我們需要花上很多功夫去發展一件硬件，因為它需要很高速。無論如何，我們會經常留意它們之間的平衡的。

米：曾經有報道說《VIRTUA FIGHTER》系列只會有5集，是否真的？

中西：《VIRTUA FIGHTER》是我們在「MODEL」系列底板中最成功的軟件，不單是軟件方面，就是在硬件功能方面也有戲劇性的提升。而過了一段時間，我們也將它移植到家庭機SATURN上。至於《VIRTUA FIGHTER 4》和《5》，世嘉當然會開發，不過在現階段，我沒有甚麼資料、想法可以告訴你。

米：《VF5》會不會就是《VF》系列的最後一集？





JOYPOLIS

中西：不，我不知道。

米：過去，「MODEL 2」主要用在格鬥和賽車遊戲上，將來世嘉會把「MODEL 2」用在其他類型遊戲上？

中西：過去「MODEL 2」也有推出過射擊遊戲如《VIRTUA COP》系列和足球遊戲《VIRTUAL STRIKER》，當然也會把「MODEL 2」用在其他類型的遊戲上。不過，將來，我們將會主要在「MODEL 3」上發展新遊戲。

米：那麼世嘉會以「MODEL 2」和「MODEL 3」來發展平面遊戲嗎？

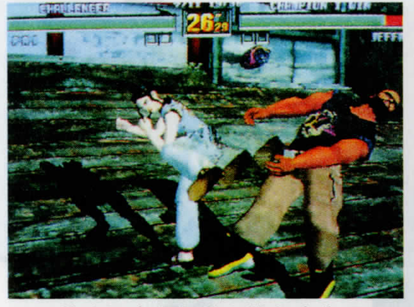
中西：現時我們在「MODEL 3」上開發的遊戲有10至15款左右，而將來我們還會有更多遊戲會在「MODEL 3」上開發。

米：所有都是多邊形遊戲？

中西：是的。

米：世嘉的家庭遊戲新人物「NiGHTS」會被搬到街機之上嗎？

中西：不會。這是街機和家庭機上的分別。在街機，大家會花上1美金、100日圓、6元港幣去玩3分鐘遊戲，這是街機的特質：短時間而高收入。而然，玩家就會在家庭遊戲上花上10小時、20小時去打爆各版。我有一個好例子：你喜歡飲鮮搾橙汁吧？街機就像是一種濃縮的鮮搾橙汁——非常濃縮、非常簡潔，而家庭遊戲就像是這鮮搾橙汁加了水一樣(笑)。要把街機遊戲移植到家庭機上是非常之簡單，但是，把家庭遊戲移植到街機上就很困難。很多在家庭機上很受歡迎的遊戲，基本上都是來自街機的，因為我們很容易擴大它們的內容。街機是精髓，藉着加入一些新元素到精髓之中，我們很容易便把街機變成家庭遊戲。



米：早前，SEGA和SNK之間宣布過會合作推出遊戲，不過我們現在見到的，卻只在SATURN上移植SNK的街機作品。SEGA跟SNK將來還會在街機上進行合作嗎？

中西：我們跟SNK的商業合作都總是個別個案，就此而已。我們從來沒有中斷跟SNK之間的合作關係，有機會的話我們還會再度合作的。

米：較早前，世嘉也公布了在便利店發售遊戲，這會否影響到過去一直支持世嘉的遊戲店？

中西：不，問題這不是這樣的。一直以來，所有遊戲的發行都是透過玩具店、遊戲店、唱片公司等，當然也包括百貨公司和超級市場。可是，我們經常會設法去擴展發行網，因此我們會用上便利店來發行遊戲。你也知道，日本已有很多便利店，用這樣的渠道來發行遊戲對遊戲生產商包括世嘉是非常合適的。首先得到的利益就是我們可以得到顧客特性的資料——年齡、性別、買甚麼遊戲等。所有顧客在便利店購買遊戲時都要提供這些顧客資料，我們就可以從便利店處獲得這些情報。第二，一直以來，我們都要把一定數量的遊戲批給店舖，但賣不出的話就會有很多貨退回來，例如百貨公司會一下要我們100至200貨，這是很沒有彈性的。然而，在便利店，他們的送貨系統是每天甚至每五小時、六小時，任何時候我們都可以送貨，那我們就可以控制庫存量。這就是便利店的好處。作為擴展發行網，這是一個很好的構想。當然，便利店只是我們其中一個渠道，我們仍然會經百貨公司、玩具店等銷售渠道。

米：這會影響到遊戲店的生意嗎？

中西：我不認為會這樣。我們可能會有更多種類遊戲發售，這是其中一點。另外，過去好賣的遊戲都可以維持售價，但是不好賣的遊戲就會很快降價。現在我們可以維持價錢不變，你們都可以從中獲益。

米：現在已有一些遊戲中文化的SATURN遊戲推出了，世嘉會把街機也中文化來迎合中國和香港市場嗎？

中西：當然我們會考慮每一種可能性和目標。假如那類遊戲成功的話，我想我們一定會開始發展。不過在現階段，我也不知道。

米：那其他遊戲生產商或世嘉會否推出更多中文遊戲，或者把日文遊戲如《櫻大戰》譯成中文推出？

中西：這個當然。我們將開始把SATURN打進中國市場，因此我們當然會把遊戲翻譯成中文推出。為了令每款遊戲都能成功打進中國市場，我們需要把遊戲翻譯成廣東話或國語。

米：最近會有甚麼計劃嗎？



中西：現在我們在計劃中，我不能告訴你。

米：在次世代機推出之前，遊戲市場都是由硬件生產商主導的，但近年來，情況好像扭轉過來。

中西：不認為是這樣。軟件和硬件的發展需要同時、同步進行，任何一方走在前頭都不明智。兩者之間都需要有合作。當然硬件生產商只有世嘉、SONY、任天堂等幾間公司，軟件生產商就有很多。硬件生產商都有生產遊戲軟件，但是軟件生產商就不能製造硬件，他們需要知道硬件的情況，這是非常重要的。軟件生產商經常需要追隨硬件的水平，否則他們不可能生產出好遊戲來。藉着一般聯繫和共識，硬件和軟件生產商便能同步發展。

米：不過，我們知道，自從SQUARE加入SONY之後，的確對市場造成一定影響。

中西：不，我認為SQUARE是一間很大的公司，但即使是SQUARE，得不到硬件的資料也不可能生產遊戲，軟件生產商和硬件生產商經常都要互相溝通。當然，有時一隻好遊戲可以促進一部主機的銷售，你説得對。但基本上一部主機需要很多很多遊戲，這是一種整體包裝。軟件公司不能獨自往前走，硬件公司也不能，他們之間永遠都需要組織起來。

米：坊間傳聞有説世嘉會直接來港處理世嘉遊戲在港的發行，這是事實嗎？

中西：那並不正確。發行有很多種方式，可以是直接發行，可以是由代理商發行。我們總是會選擇最好的方法來令我們的產品多賣一點。現時的發行是間好公司，但假如現時的發行不能達到我們的銷售目標的話，我們得作出別的選擇，其中一種選擇就是由世嘉來接發行，但這只是其中一種選擇，我們還未對任何事作最後定案。

米：聽説世嘉會在香港開自己的遊戲機中心「JOYPOLIS」，這計劃進展如何？

中西：是的，這計劃正在進行中。不過香港是個小地方，而「JOYPOLIS」是一個大型的遊戲機主題公園，開設了一間大型遊戲機主題公園之後就不會再開設第二間，所以我們得小心地進行這計劃。

米：你認為世嘉的生意在九七年後如何？

中西：我無任何意見，因為情況可能會維持不變，可能會因此而有所增長也説不定。我不知道當香港回歸中國之後會有甚麼事情發生，我不知道到時會否引入甚麼新指引或新法例，我們正留意情況發展。不過，假如有機會透過香港進入中國而令生意有所增長的話，我們會那樣做。



SNK披露最新動向——
64bit街機明年面世！

在今次亞洲AM SHOW中，SNK的攤位可說是其中一個最多人圍觀的攤位，廠方不單安排了《拳皇96》的決賽在場中舉行，還公布了《餓狼傳說》的最新作《餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL》，詳情今期「街頭GAME霸王」也有詳細介紹。不過最受人注目的，要算是SNK召開的記者招待會了。這次記者招待會除了介紹他們在今次亞洲AM SHOW中各項活動外，還公布了他們最新的64bit街機底板計劃。到底這塊64bit街機底板將會是甚麼模樣？而它們的第一隻遊戲又會在何時推出呢？

這次記者招待會是在會議展覽中心旁邊的君悦酒店35樓舉行，出席這次記者招待會的，除了香港新大地亞洲有限公司的總經理伊原先生外，還有SNK的社長社長高堂良彥先生和海外本部長神野義一先生，可見SNK對這件事情的重視。

據高堂社長說，這次亞洲AM SHOW連同日本AM SHOW和美國AMOA街展，可說是世界三大街機展覽。而他們今次來香港的目的不單是提供遊戲機械，而是如何促進這方面的產業發展。

記者會開始時先由伊原先生介紹SNK對亞洲市場的看法。他認為今次能在香港舉辦這麼大型的展覽，對遊戲機事











業來說能產生積極、正面的影響。早前在菲律賓召開的亞洲太平洋經濟合作會議中，很多以前跟資本主義國家沒有經濟來往的地區現在都有意開放市場，他們覺得這是很重要的，而香港在這樣高速發展的世界經濟中佔有舉足輕重的地位。他們可以從香港的市場情況中預計到新加坡及馬來西亞的市場發展潛力。他們相信藉着今次在AM SHOW中讓香港市民試玩SNK新遊戲，可以提高公眾人士對街機遊戲的關心，這對他們開拓亞洲市場是很有利的。



在今次展覽會中，SNK進行了一次慈善義賣，將賺到的收入捐增給奧比斯眼科飛行醫院，所售賣的都是SNK最受歡迎的遊戲的宣傳海報，包括最新的NEO GEO遊戲《侍魂天草降臨》。伊原先生說SNK的理念是隨着推進遊戲，SNK亦希望可以貢獻社會。為了讓亞洲人士接受娛樂產業，他們需要讓人家知道他們對社會可以作出甚麼貢獻。此後，他們亦希望本着這公司理念，將來在其他慈善活動方面能出一分力。在展覽的首日，SNK便籌集了港幣8000元。





接着就由神野先生發表SNK的64bit新街機底板的計劃。隨着市場上對這方面產品的要求，SNK也開始考慮能否開拓市場，因此便着手開發這塊作為NEO GEO系列的64bit街機板。跟過去動畫般的平面遊戲相比，64bit街機主要採用了CG技術來製作多邊形遊戲，令遊戲的深度大為提高，可以創造出互動式的遊戲來。從經營來看世界對於這方面產品也有所要求，而且成長中的亞洲市場也是SNK推出新產品的後援。他們預定新機板將於明年4月左右發表。高堂社長表示現時全球約發售了一百萬台NEO GEO主機，他認為他們仍有責任在那些主機上生產遊戲，所以即使明年4月發表這64bit新主機板，也不會那麼快推出市場。

SNK還未為新機板命名，而第一作將會是NEO GEO中最受歡迎的格鬥遊戲。除了格鬥遊戲之外，SNK;還會在新機板上推出賽車遊戲。當米奇問到那是否坊間傳聞的3D版《餓狼傳說》的時候，高堂社長就笑答：「連社長也不知道的事你怎會知道的？」



這塊64bit街機板將來有計劃向家庭機方面發展，不過就不對應舊的16bit遊戲。

過去MVS是走低價格的路線，但高堂社長就表示由於這64bit機板是SNK花了3年時間獨自開發的高技術產品，所以價錢不能定得太低，不過在於SNK的公司理念，他們希望更多人可以玩到，所以也會合理的價錢來推出。現時他們正跟其他公司合作開發，但就沒有透露是甚麼公司。對於用在64bit新機板上的遊戲會否移植到其他次世代之上他們就不肯透露。

問到SNK的64bit新機板會否打算在技術上超越世嘉的MODEL 3，高堂社長表示高技術固然重要，但更重要的還是遊戲本身的設計，SNK會創造出SNK的世界。



街頭GAME霸王

文：ZAC

去完睇哩個亞洲AM SHOW之後，小弟突然間發覺「人生多美好」，實在太正嘞！！！

亞洲AM SHOW 搞得好成功

唔知大家有冇去亞洲AM SHOW？如果你冇去而又想知個SHOW有乜睇嘅話，就要睇返今期嘅內文嘞（此乃廣告）。小弟去足三日，頭兩日都係下晝先多人，尤其是有好多考緊試（？）嘅學生哥一考完試就嚟睇嘢。第三日就直情多人到好似早排「輪展」咁。未開場，條人龍就已經排到差唔多到天橋。不過講真，哩個SHOW又真係有好多嘢睇嘅，除咗各生產商擺出自己嘅GAME出嚟「晒冷」之外，仲有好多比較少見嘅機種：好似跑馬機（成個「馬場」擺喺度嗰部）呀、海報機咁。不過講開海報機，嗰日（11月29日）就真係慘。嗰日小弟走咗去排海報機，都差唔多輪到小弟嘅時候，部海報機突然壞咗。我哋成條人龍足足企咗幾粒字，有關嘅工作人員先至嚟修理，搞到大家大呼「吔咩爹」（日文的「不要呀」）。不過好彩最後小弟都抽到張海報，唔係就真係死咗佢好過。而小弟亦去咗TECMO個舖位玩「的阿奶（《DEAD OR ALIVE》）」（玩足三日），仲發現嗰度有位「的阿奶姐姐」（假名，佢係職員嚟）；佢會喺收舖前走埋嚟同你講（小弟分唔出佢係用把口講定用對眼講……）：「對唔住呀，我哋就嚟收喫嘞，你唔好玩咁耐呀。」到收舖時，佢又埋嚟話（用把口？用對眼？）：「唔好意思，我哋收工嘞，你聽日再嚟過吖！」喺哩個時候，小弟竟然講錯嘢：「咁你哋聽日幾點開呀？」，唉……之但係，第二日，佢竟然坐咗喺JALECO個舖位，真係唔明……最失敗嘅就係，採訪部去足三日都竟然攞唔到佢個「魂魄」返嚟……另外，小弟喺會場度識到讀友呀樂，大家傾咗一陣，但最後我哋竟然失散咗，下次有緣再見嘅話，小弟一定唔俾你走，一於同你「嗲」個夠。仲有一單小道消息：自從嗰日（11月28日）呀天草佢去咗某舖位攞完贈品返嚟之後，佢攞住件贈品自稱「飛機仔」，令到我哋要追封派贈品嗰位姐姐做「飛機姐姐」。究竟發生咗乜嘢事（小弟唔知，總之唔關小弟事）？但係有件事令小弟唔係咁鐘意嘅，就係喺最後一日（11月30日）個SHOW完嘅時候，有啲朋友竟然走咗去搶啲製造商嘅海報（連框攞），有啲仲叻到強奪咗用嚟宣傳用嘅海報，哩個行為就叫做「偷」（即係「撻」），係刑事罪，捉到就可以「叉廚」你。已知嘅「受害」有TECMO同SNK。好心啦，想要啲海報就去買啦，有啲仲有得派添，做乜要犯法？講返個SHOW，有幾隻（種）GAME特別「標青」：《GTI CLUB》、踢波機、海報機、影相機、夾公仔機等等。而CAPCOM個「真人青色小春」就最搶鏡（梗係，全場係得CAPCOM搵人扮GAME人物咋），佢仲會派鎖匙扣俾你。之但係，小春派俾大家嘅，竟然係CAMMY鎖匙扣……

雷氏兄弟又多一名

上期同大家講過哩個《雷電FIGHTERS》啦，大家有冇玩過？小弟就喺「嗰日」（唔好理邊日，總之係「嗰日」）同朋友DAVID（又名32843）一齊去咗「同羅環甘☆」玩。玩後感係：唔錯。老實講，玩開「雷氏兄弟系列（尤其是《雷電》）」嘅機友，都會覺得「改良咗，但係仍然有以前嘅感覺」；而唔玩開嗰班機友又會覺得「幾好，有齊近排射擊GAME好玩嘅元素」。咁又係，哩隻《雷電FIGHTERS》，的確係改良咗唔少：有七部飛機俾你揀，而且架架都有明顯嘅能力分別（慢嘅可以慢到似隻王八，「煱」你要唔好俾敵機出現；快嘅可以快到似導彈，搞到你以為架機失控）。不過今次製造商都算係咁，起碼啲位易走咗、啲「大彈」終於可以用嚟救命、某些敵機嘅飛彈可以射爆，好過以前好多。另外，哩隻GAME仲有個秘技，詳情請睇今期秘技嗰欄（哩個都係廣告）

「賒粉」吧！機友們

近排好似冇乜新GAME，SNK最近隻「嗶咕嗶咕賒粉（WAKUWAKU SEVEN）」到乜無耐。啲機友們話唔係太喜歡，話啲公仔太過「卡窿（卡通）」咁話。小弟就玩過吓，發覺幾易上手，動作暢順，出招易，難度又唔高。小弟第一鋪就打咗5粒人，打埋嗰個BOUNUS先生【即係以前隻「搞啦笑FIGHT（GALAXY FIGHT）」入面BOUNUS STAGE嘅人物，「人棍沙包」一個】。橫掂隻《STREET FIGHTER EX》、《STREET FIGHTER 3》同「SNK新作」（咩新作？睇埋今期哩個專欄就知喫嘞）都未出街，玩喺頂吓癮都唔錯。

祝一帆風順

KONAMI喺香港開「分壇」，於是乎就喺11月29號開咗個酒會。小弟有幸得「某機舖老細」之邀，就同佢去咗酒會，見吓大場面。咁嗰日呀老細仲介紹咗幾位佢嘅好朋友俾小弟識，好似呀陳先生同翁先生咁。至於KONAMI以後有乜大計？咁就要睇返今期內文嘞（哩個仲係廣告，如果小弟每個廣告都收返錢，年中都會賺唔少）！不過點都好，小弟都喺度祝KONAMI一帆風順。

有冇的過「的阿奶」

哈哈，小弟終於玩過「的阿奶（DEAD OR ALIVE）」嘞！感覺實在太美妙嘞（尤其是當用女角嘅時候）！哩隻GAME做得算唔錯，可以發揮到MODEL 2底版嘅機能，關節技嘅表現十分之好，再加上易用嘅反技，實在令小弟一玩再玩，玩完再玩，玩玩玩玩玩！至於如果有機友唔係咁清楚哩隻GAME，可以睇返本誌第33期，嗰期有哩隻GAME嘅介紹（赤目黑龍先生執筆。點解哩個又係廣告？）。

拳拳到肉 仲講96

首先又要回答麥菲讀友嘅信件……其實小弟都好想「聲返個姨貓噢」俾你，奈何小弟個腦無此功能，所以對唔住。如果你想收料，咁你就要留意我哋嚟緊嘅介紹，包括有用/ 冇用嘅連招（例如一擊必殺嘅八稚女），同埋KOF96大賽中班高手所用過嘅戰法。到時你就會知喫嘞。仲有呀，你話如果將你啲勁招揚出嚟，好容易俾啲後起之秀做低，但你又話自己無敵都好鬼寂寞，咁你即係想點？第一，如果你真係無敵，又點會擔心俾人做低呢？第二，如果啲後起之秀唔識你啲招，都有可能做低你：只要佢喺任何情況下（無論跳前或行過嚟）都只係用超重擊同你鬥轟，你想贏都唔易（小弟就遇過哩啲咁嘅人，佢仲要贏咗之後喺度乜文也武，真真俾佢激死）。其實，打機嘅嘢，梗係大家一齊交流先過癮喫啦，況且我哋兩個人加埋嘅能力有限，點都唔夠大家一齊研究咁好，你話係唔係。另外，哩個KOF96，喺日本又有嘢搞：先係家用版SURVIVAL MODE鬥高分比賽，再嚟一個「希望能在KOF97中登場的人物」嘅投票活動。真係唔知97會係點。至於KOF96比賽嘅情況，就請大家睇睇今期嘅介紹啦（哩個明係廣告）。

唔係呀嘛，餓狼又復活？！

上次SNK出咗隻《REAL BOUT餓狼傳說》，話明係「餓狼最終回」，但係嗰陣時，我哋就診會唔會出「NEW BOUT餓狼傳說」（假名）或者「真•餓狼傳說」（都係假名）。終於，SNK公佈咗會出《REAL BOUT SPECIAL》。哩集冇咗傑斯大人，多咗光頭伯伯唐福祿、鬥牛勇士LAURENCE、肥佬「陳先生」同WOLFGANG合共19人。故事未公佈，唔通今集呀WOLFGANG要為細佬報仇？（據SNK方面嘅設定，WOLFGANG係傑斯大人同父異母嘅哥哥……）。照資料顯示，今集只有兩條戰線；體力條BAR同REAL BOUT嘅一樣；某些必殺技有改動；某些人物有新招，應該有潛在能力。至於實情係點？小弟都想知。只要一有料，小弟一定第一時間向大家報導，請放心。



遊戲誌恆例！亞洲AM SHOW版！

～BEYOND THE STAFF～

「每次去睇SHOW，都要攝啲姐姐嘅魂魄返嚟」——此乃遊戲誌採訪部（即「外賣仔」）嘅恆例。各位讀友，睇嘢啦（今次仲唔只剩係有職員添）！



■姐姐2號（VER.2.0）



■姐姐1號

■姐姐2號


■姐姐7號


■姐姐6號


■姐姐4號


■姐姐3號


■姐姐5號


■姐姐8號


■姐姐9號

終於打鑊甘！

拳皇96大賽實錄

日期：1996年11月30日

時間：10：00～15：00

地點：香港會議展覽中心

參賽人數：64，代表32間遊戲機中心

獎品：（冠軍）SNK 29吋街機一部、獎杯一座（亞軍）NEO GEO CD主機一部、獎杯一座（季軍）獎杯一座

超短簡介

就喺比賽當日，各參賽者都已經一早到場，準備當日嘅賽事。比賽就喺上午10點開始，先打初賽，選出32名出線者。之後，就由哩32名高手順序比賽，揀出16強。然後就由16強中篩剩8強。跟住就休息30分鐘，AND THEN 就選出4強。選完最後兩名出線者（未來拳皇！）之後，就由4強中兩名落選者嚟一場季軍爭奪戰。然後，大會休息30分鐘，等兩位選手&各位觀眾休息休息。最後，萬眾期待，拳皇96之王終於誕生！

超壯烈場面 超感動情景

當日嘅比賽，一大早就有成班機友&觀眾企定定咁喺度圍觀；再加上SNK個舖又有好多人排隊（排隊攞海報，排隊打機&排隊夾公仔），所以搞到有好多好多人喺度（小弟就覺得個情況有啲似「輪展」嘅「馬彤纙簽名會」），中途仲要暫停一陣，等啲人散咁啲先。而當日有好多「候選拳皇」嘅朋友、「老死」同「FAN屎」都嚟咗捧場，所以佢哋啲反應最為激烈，而且最為投入。再加上佢哋實在太熱情，其中有啲仲坐咗上比賽台上。不過，佢哋都幾守秩序，並冇影響到啲選手同賽事嘅進行。另外，仲有啲行家（漫畫）同電視台都有派人到場，相信本文出街之時已經有其它報導見咗街㗎喇。

戰火燎原

最初嘅兩輪比賽（即打32強同打16強嘅48場賽事），選手們嘅質數比較參差，而且佢哋對打嘅方式都比較保守同小心，多數都係打中距離戰，戰況都未算激烈。而嗰陣係一次過開兩部50吋機，兩場兩場咁打，啲機友&觀眾都睇得幾辛苦（一個人有兩隻眼，但唔能夠一隻眼睇一部機，但因時間關係，所以冇計）。到咗第三輪比賽（打8強嘅16場賽事），機友&觀眾仲睇得幾辛苦，但因為而經篩咁啲「弱嘅高手」，所以賽事較為激烈。

8強出現

經過16場賽事之後，8強順利產生，名單如下：葉彥誠（GAME CITY）、蘇錦基（輝煌）、鐘君亮（得利）、楊健殷（幸運）、彭志雄（GAME WORLD）、李慶權（阿波蘿）、盧達明（長江）&羅寶狄（威龍）。之後，大會就休息一陣，將兩部機LINK埋，仲順便「同場加演」一場「姐姐大戰小朋友」。個姐姐就係嚟打氣嘅，而個小朋友，佢嗰日一早10點就到咗，原本佢諗住有得試玩96，但因要比賽，所以失望而回。不過就因為有哩個「同場加演」，所以佢終於得償所願。結果係點就要容後再表。

4強短評（另加ZAC無責任馬後砲的超短個人評價）

最後嘅四強係葉彥誠（用CLARK、MATURE&八神庵，小弟同佢打過，佢隻CLARK最熟）、彭志雄（用阿金、CLARK&八神庵，小弟覺得佢隻阿金用得好熟，可以「撳住人嚟打」）、羅寶狄（用八神庵、CLARK同爪仔，佢隻爪仔好熟，令到對手無所適從）同楊健殷（用阿伯、爪仔&MATURE，佢隻阿伯最熟）。經過比賽之後，就由彭志雄對楊健殷（季軍戰），葉彥誠對羅寶狄（冠軍戰）。呀楊健殷隻阿伯一隻打咗彭志雄兩隻（阿金同八神庵）。志雄急起直追，先搞掂隻阿伯，然後打到對手隻MATURE死吓死吓。最後一時失手，中咗MATURE嘅超必慘變梗頸四。楊健殷成為季軍。到咗冠軍戰，羅寶狄先用隻八神庵做低對手隻八神，之後呀誠仔就用隻MATURE同自己隻八神報仇；點知呀寶狄一出隻爪仔（主將），就打咗誠仔隻幾。原本寶狄都諗住有機，但佢班FAN屎太熱情，搞到佢分咗心，令到佢好難集中精神對付誠仔隻CLARK（主將），於是乎……

拳皇96之王結果：

冠軍：葉彥誠

亞軍：羅寶狄

季軍：楊健殷

後記：

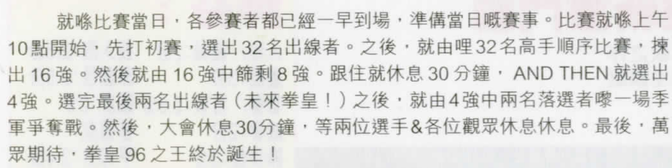
喺冠軍賽開始之前，據悉呀誠仔同寶狄私下約定：無論賽果係點，一陣我哋一齊落機舖再打多鋪，喺冇人騷擾嘅情況下，真真正正較量一下。小弟就冇去到觀戰，至於戰果係點，相信只有佢哋兩個同埋某幾個「知情人仕」先知㗎喇。仲有，下期，我哋會喺拳皇96嗰PART重溫冠軍賽嘅精華，敬請留意。

鳴謝：COMPUTER PLAZA

協力：ARES／ XICO／ 喬丹

SPECIAL THANKS：ERIC & THOMAS

感激：基斯／ 輝爺（WALL PAPER製作）




■「姐姐大戰小朋友」，結果係小朋友贏咗

■PEOPLE MOUNTAIN PEOPLE SEA


■冠軍戰


■季軍戰

■頒獎情景


■冠軍與友人



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：J.J

Christmas NiGHTS 冬季限定版

◆遊戲本身雖然只有兩版可玩，但對比售價後已明顯看出是賣大包作品。
◆為聖誕而特別設計的版面相當有氣氛。
◆完成遊戲後可利用配對獲得各種追加的項目，全都都很有特色。
◆唯一不滿的，是「超音鼠模式」的操作較為麻煩。

SEGA / ACT / 1500 日圓 　© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

評分：

人物／機械:4分　投入度:4.5分
畫面:4.5分　原創性:3.5分
音響／音效:4分　難易度:4分
故事:——　移植度:——
操作性:4分　平均分:4.07分



無責任編輯：J.J

機動戰士高達外傳 II 蒼藍的繼承者

◆作為系列式作品的第二作，玩過上集的人沒理由不玩。
◆操作上作出了改良，8方向的DASH相當好用，即使敵人變強了亦可接受。
◆提高了任務對影響評價的重要性，令戰鬥變得不再是一人主義。
◆畫面上加入了雷達畫面，對周圍的狀況可作出更準確的掌握。

BANDAI / STG / 4800 日圓 　© SOTSU AGENCY · SUNRISE © BANDAI 1996

評分：

人物／機械:5分　投入度:5分
畫面:4.5分　原創性:3分
音響／音效:3.5分　難易度:4分
故事:3.5分　移植度:——
操作性:5分　平均分:4.19分

無責任編輯: PUYU 神

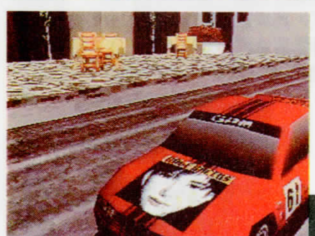
J.LEAGUE 實況足球 WINNING ELEVEN 97

◆人物動作細致流暢，十分象真
◆節奏明快爽朗，十足十現代足球風格
◆操作感較差，經常拿不到波，十分攪笑
◆可供調校的部份較小，足球迷可能會覺得稍稍單調

KONAMI/SOC/5800 日圓 /1BLOCK 　© KONAMI 1996

評分

人物／機械:3.8分　投入度:4分
畫面:3.7分　原創性:3分
音響／音效:3.8分　難度:4分
故事:——分　移植度:——分
操作性:3分　平均分:3.12分



無責任編輯 ARES

RAGE RACER

◆操控及畫面均十分流暢
◆可自行設計隊徽及輸入隊名令投入度大增
◆賽車及賽車會提升級別、玩者需以獎金強化賽車
◆遊戲畫面較粗糙。

NAMCO／RAC／5800 日圓／1 BLOCK 　©（株）NAMCO

評分：

人物／機械:3分　投入度:4分
畫面:2.5分　原創性:2.5分
音響／音效:2.5分　難度:4分
故事:——　移植度:——
操作性:5分　平均分:3.4分



無責任編輯 ARES

浪客劍心 維新激鬥篇

◆操作頗算流暢，單以遊戲角度來說屬中級之作
◆人物樣貌、特性及必殺技與創作漫畫相差頗遠
◆遊戲中敵人太少，太快爆機
◆遊戲難度不高，最高難度才出現挑戰性

SCE／FIG／5300 日圓／1 BLOCK 　© 和月伸宏／集英社 · FUJI TV · SONY PICTURES © 1996 Sony Computer Entertainment Inc.

評分：

人物／機械:2分　投入度:2.5分
畫面:3分　原創性:2.5分
音響／音效:2.5分　難度:2分
故事:2分　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.4分



無責任編輯：赤目黑龍

戰國 BLADE

◆遊戲是彩京最典的射擊遊戲，有一定的信心保證。
◆遊戲之中各人物造型鮮明，而且攻擊方式多變化。
◆遊戲之中的二週目真是非常難玩，很有挑戰性。
◆附送CD中的圖雖然不是全是傑作，不過頗有特色。

PSIKYO／ STG／ 5800 日圓 　© 1996 PSIKYO. SALES BY ATLUS

評分：

人物／機械:4分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:——
音樂／音效:2.5分　難易度:3.5分
故事:——　移植度:3.5分
操作性:2.5分　平均分:3.01分



無責任編輯：赤目黑龍

幻影時光射擊遊戲

◆遊戲之中保留了原本的音樂，令人非常懷念。
◆遊戲雖然簡單，不過勝在人物有趣。
◆遊戲並非無限CONTINUE，有挑戰性。
◆對於比較年長的玩者而言是很有趣，不過對比較年輕的人來說可能是過時。

BANPRESTO／ STG／ 5800 日圓 　© 龍之子 © BANPLAY 企画© BANPRESTO 1996

評分：

人物／機械:3.5分　投入度:4.5分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂／音效:4.5分　難易度:2.5分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:3.36分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：赤目黑龍

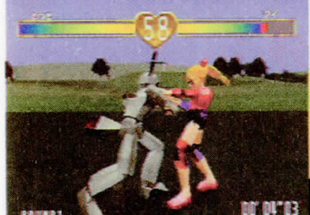
哥布拉 THE SHOOTING

◆遊戲的可玩性非常低。
◆每版之間的難易度相距非常大，完全沒有一定的規律。
◆解謎的成份非常低。
◆遊戲中的多邊形人物和原著有着極大的分別。

TAKARA／ STG／ 5800 日圓 © BUICHI TERASAWA 1996 © TAKARA CO.,LTD.1996

評分：
人物／機械:1分 投入度:0.5分
畫面:1.5分 原創性:1分
音樂／音效:1分 難易度:1.5分
故事:2分 移植度:——
操作性:1.5分 平均分:1.01分





無責任編輯：福田一少年

金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇

◆播片甚多而且質素不差，令人有更大的投入感
◆和一般的AVG有點不同，較為需要觀察力和判斷力
◆金田一FANS一定要捧場
◆日文頗多，對普遍本港玩家是個障礙

講談社／AVG／PS ©金成陽三郎/佐藤文也・週刊少年MAGAZINE ©講談社・TYO

評分：
人物／機械:3.0分 投入度:3.5分
畫面:3.5分 原創性:3.5分
音樂／音效:2.5分 難易度:4.0分
故事:3.0分 移植度:——
操作性:2.5分 平均分:3.19分



無責任編輯：天草四郎 時貞

FIST

◆人物生鬼，富有極娛樂性；
◆遊戲中的畫面一般，但背境仍可以接受；
◆操作性容易入門，亦是可以接受；
◆音響方面實在太過簡單，而且難度欠奉。

IMAGINEER／FIG／6800 日圓 © 1996 IMAGINEER Co.,Ltd.

評分
人物／機械:2分 投入度:1.5分
畫面:2分 原創性:4分
音響／音效:2分 難易度:3分
故事性:—— 移植度:——
操作性:4分 平均分:2.64分



無責任編輯：天草四郎 時貞

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

◆在PUZZLE GAME之中，這一隻的新意及創意不俗；
◆將格鬥GAME中的人物化成Q版，十分得意；
◆有一種難以形容的吸引力，會令人一玩再玩；
◆隱藏的人物一共有三個，夠晒多，合晒筆者的心意！

CAPCOM／PUZ／5800 日圓 © CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.

評分：
人物／機械:5分 投入度:4分
畫面:4分 原創性:4分
音響／音效:4.5分 難易度:3分
故事性:—— 移植度:4分
操作性:4分 平均分:4.06分



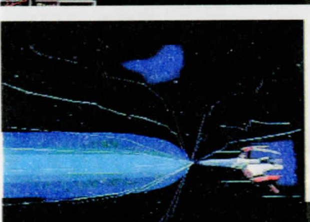
無責任編輯：山寺良牙

VOICE PARADICE EXCELLA

◆ 人物的配音設計成可選任何配音員也可的配搭頗為新穎。
◆ 遊戲的場所大多圍繞着配音員工作的場所，使玩者能了解配音員的多元化工作。
◆ 付屬的SPECIAL碟有很多配音員的資料可供參考。
◆ 內裏的問答遊戲也可增加你的動漫畫知識。

ASK 講談社 / AVG / 6800 日圓 （CD 2 枚組）© 1996 ASK 講談社

評分：
人物/ 機械:4分 投入度:5分
畫面:4分 原創性:5分
音響/ 音效:3分 難度:2分
故事:3分 移植度:4分
操作性:4分 平均分:3.78分



無責任編輯：山寺良牙

AIRGRAVE

◆ 有故事當然好但太過着重的話則有反效果。
◆ 遊戲DEMO及BOSS出場時均使用POLYGON，有新意。
◆ 遊戲中場也有少量的動畫看，不俗。
◆ 只得一人玩，趣味大減。

SANTOS / STG / 5800 日圓 © 1996 SANTOS

評分：
人物/ 機械:3分 投入度:3分
畫面:3分 原創性:3分
音響/ 音效:3分 難度:3分
故事:3分 移植度:——
操作性:3分 平均分:3分

無責任編輯：山寺良牙

THUNDER FORCE GOLDPACK 2

◆ 絕對是100%的完全移植。
◆ 今集的播片DEMO沒有上集的那麼好。
◆KIDS MODE依然存在。
◆ 聽聽TRACK 3及4。

TECHNO SOFT / STG / 4800 日圓© 1990,1996 TECHNO SOFT CO.,LTD

評分：
人物/ 機械:3分 投入度:4分
畫面:3分 原創性:——
音響/ 音效:3分 難度:2分
故事:—— 移植度:5分
操作性:4分 平均分:3.43分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：米奇

乜高達外傳對應『雙的』嘅咩？



《高達外傳》是我很喜歡的一隻射擊遊戲，一來故事背景已不再是不停重覆的高達舊故事，而且遊戲中跟敵人周旋的戰鬥也很刺激。第二集因為工作調配的理由而交由J.J負責攻略，但我仍然對這遊戲躍躍欲試。在這第二集推出之時，當時世嘉的TWIN STICK還未推出，所以米奇還是以手掣跟大魔周旋。這一輯玩起來難度比上一集提高了，不是有時間限制就是要保護別人，不過要對付的敵人卻比上一集少(當然不是叫你在進攻基地時故意攻擊那些出不完的敵人啦)，所以雖然敵人難對付了，但每版的長度卻短了。

新版把Z掣改為急停，這功能雖然不太有用，但較比要來看分數好。操作上自第二話換了駕駛藍吉姆(高達頭的吉姆！)後，那個BUSTER過熱的限制便幾乎形同虛設，所以便可以不停地以連續三劍來劈對手，在某程度上是易操作了的。

正當米奇夢魅以求的TWIN STICK送到來的時候，米奇急不及待拿高達來一試，看用了「雙的」後吉姆是否操作自如。可是測試的結果是——「乜高達外傳對應『雙的』嘅咩？」。由於『雙的』的操作未如想像中靈活，加上不知怎的前推DUSH時吉姆竟然在不停繞圈，所以完全不能提高靈活性，還是用回手掣好了。

機種：SATURN
製造商：BANDAI
遊戲性質：ACT
價格：4800日圓
容量：CD-ROM
對應 TWIN STICK

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.5分	難易度:3分
故事:3.5分	移植度:——
操作性:4分	平均度:3.56分

機動戰士高達外傳II 蒼藍的繼承者

無責任編輯：J.J

「RIDGE RACER+首都高」×200%



NAMCO系的賽車遊戲，在下一向都是較為喜歡的，而今次這RAGE RACER就更加令在下有不少驚喜，除了畫面比現時任何一個賽車遊戲都要出色外，這遊戲套用了「首都高」的賺錢買車及強化性能的概念，亦大大提高了這遊戲的耐玩程度，另一方面，這遊戲在賽道設計上很多時都有頗為誇張的高低起伏，而且亦很強調車的馬力對上斜的影響，於是會經常見到貨車在斜路上一架又一架的超前你，不過馬力夠的車回到平直的路面上也是不可能取勝的，結果就是必須針對每條賽道來設計一部車去跑，這大概就是家用版遊戲和街機遊戲的不同之處吧。

機種：PlayStation
製造商：NAMCO
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械:4分	投入度:4.5分
畫面:4.8分	原創性:4分
音響／音效:3.5分	難易度:4分
故事:——分	移植度:——
操作性:4分	平均分:4.11分

RAGE RACER

無責任編輯：PUYU神

「人見人愛，車見車載」！



記得上次筆者玩《KILEAK THE BLOOD 2》時，慘被其刁鑽的謎題折磨得死去活來(可能是筆者領悟力低)，但又「心甘命抵」地玩下去，因實在太正！當一知道會出《BELTLOGGER 9》時，心裏不禁有着無限的憧景……

到玩上手時，才覺得《B 9》的謎題比較簡單，只是集中在如何跳和如何戰鬥，比起《KILEAK THE BLOOD 2》，實在是易上手了很多，看來GENKI是有心吸引一些很想玩這類「3D迷宮STG」但又怕難的玩家。

在畫面質數上，《B 9》是靚過《KTB 2》少許的，而且亦較有心思；至於在音效上就更上一層樓了，尤以機鎗在排出彈殼時「嚐嚐聲」的效果，着實值得一讚。另外，初回限定版非常正，其包裝只可用矜貴和HIGH來形容，其落本實在是筆者玩GAME多年僅見……正是「人見人愛，車見車載」！

機種：Play Station
製造商：GENKI
遊戲性質：STG
價格：6300日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械:4.2分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:3分
音響／音效:4.4分	難度:4分
故事:3.5分	移植度:——分
操作性:3.4分	平均分:3.81分

BELTLOGGER 9

無責任編輯ARES

不過不失之作，但以漫畫迷心態來說實有點失望



以ARES自身來說，寺沢武一的《哥布拉》可是最喜愛的漫畫作品之一，基於擁躉心態，即使是當時配音及翻譯均不大出色的動漫版亦有捧場，因此當得悉《哥布拉》推出遊戲時亦早已準備自動獻身。而在試玩過遊戲後ARES便得出兩過論點，一：以獨立一隻遊戲來看可說是不過不失之作；二：以漫畫迷心態來說的確令人有點失望。於《哥布拉THE SHOOTING》中，遊戲基本可說是《DOOM》版《哥布拉》，操作上可說合格，但於畫面及難度方面便略嫌不足，當中尤其以因版圖太簡單而導致地圖功用不大的情形令玩者失望，因為挑戰性實在太低。至於畫面方面亦太簡單，同時各人物均與原作有頗大差距，此外遊戲最大的賣點「魔幻鎗」亦不見得如期望中的強，其角色就如一般射擊遊戲中的追踪飛彈般，幸好遊戲中玩者需自行瞄準，如是一按即中的話便太容易了。而在故事方面，實在是太「濃縮」了，簡直濃縮得有點過份，雖然說是依據原作劇情進行，但當中不少枝節被省去，最慘的便是這些劇情如變成遊戲中的部份步定會更刺激。因此，在另一角度來看，ARES倒認為遊戲如分成數集推出可能會更好，起碼更有話題性及更可配合推出此遊戲的市場策略——以漫畫迷為主銷售對像。

機種：Play Station
製造商：TAKARA
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:2.5分
音響／音效:2.5分	難易度:3分
故事:2分	移植度:——
操作性:2.5分	平均分:2.6分

哥布拉 THE SHOOTING

138



無責任新GAME評壇

RAGE RACER

無責任編輯：赤目黑龍



呢隻遊戲真係令人跌哂眼鏡

老實說句，黑龍本身是一個頗愛玩賽車遊戲的人，而且尤其對NAMCO製作的這類遊戲有感，就以以往的兩集《RIDGE RACER》為例，也是頗為出色的出品，而這次的《RAGE RACER》可以說是「食住上」的，不過，玩落便發覺一些問題，首先，玩《RIDGE RACER》時的真實感在《RAGE RACER》完全感覺不到，而且更有一點「假」的感覺，而且以控而言亦比以前的差了一段距離。不過，在背景音效方面則算是出色的，在第一條賽道的瀑布便是一個好例子。而如果要說這遊戲的優點和缺點，相信缺點比優點多，如像在《RIDGE RACER》之中的「碰DOWN車」在這遊戲之中便看不到了，而且遊戲採用了全體比較陰沉的色調，使玩者玩起來一太自在。而遊戲的其中一點好處是賽道的設計頗為刁鑽，高低比例又大，不過縱然此，但由於速度感不足，令遊戲失色不少。

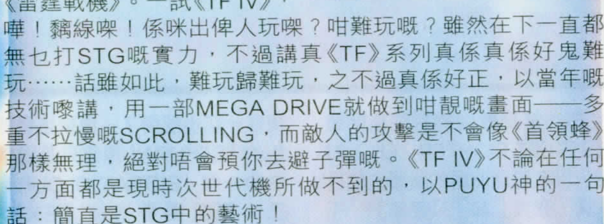
機種：PlayStation
製造商：NAMCO
遊戲性質：RAC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:1.5分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:——	移植度:——
操作性:2.5分	平均分:2.14分

THUNDER FORCE GOLD PACK 2

無責任編輯：福田一少年



IT'S TOTALLY CRAZY!

在沒有其他的選擇之下，在下唯有硬着頭皮去玩哩隻《雷霆戰機》。一試《TF IV》，嘩！黐線㗎！係咪出俾人玩㗎？咁難玩嘅？雖然在下一直都無乜打STG嘅實力，不過講真《TF》系列真係真係好鬼難玩……話雖如此，難玩歸難玩，之不過真係好正，以當年嘅技術嚟講，用一部MEGA DRIVE就做到咁靚嘅畫面——多重不拉慢嘅SCROLLING，而敵人的攻擊是不會像《首領蜂》那樣無理，絕對唔會預你去避子彈嘅。《TF IV》不論在任何一方面都是現時次世代機所做不到的，以PUYU神的一句話：簡直是STG中的藝術！

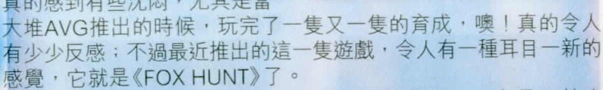
機種：SEGA SATURN
製造商：TECNO SOFT
遊戲性質：STG
價格：4800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

	操作性:3.5分
人物／機械:3.0分	投入度:3.0分
畫面:3.5分	原創性:4.0分
音樂／音效:3.0分	難易度:3.5分
故事:——	平均分:3.36分

FOX HUNT

無責任編輯：天草四郎 時貞



不愧為一隻COMEDY遊戲

在眾多的AVG遊戲之中，大部分都是一些漫畫改編而成，又或者是一些美少女育成的遊戲，筆者雖然亦很喜愛玩，但有時候真的感到有些沈悶，尤其是當一大堆AVG推出的時候，玩完了一隻又一隻的育成，噢！真的令人有少少反感；不過最近推出的這一隻遊戲，令人有一種耳目一新的感覺，它就是《FOX HUNT》了。

這一隻遊戲是一隻真人的AVG，在眾多的AVG中是比較少見，而且LOAD碟的時間極短；在玩的時候有如看一隻VCD一樣；主角的動作生動抵死，有時筆者真的會玩得捧腹大笑；在戰鬥的時候又可以控制人物的行動；DEMO片亦造得十分不錯；所以筆者認為它是一隻製作非認真的遊戲，但可惜購買這一隻遊戲是十分難的，因為它是一隻美版遊戲，這一點實屬可惜！

機種：PlayStation
製造商：CAPCOM
遊戲性質：AVG
發售日：發售中
容量：CD-ROM（CD 3 枚組）
其他：MEM CARD 對應
記憶：6 BLOCK

評分：

	操作性:4分
	投入度:4分
人物／機械:4.5分	原創性:5分
畫面:4.5分	難易度:3分
音響／音效:2.5分	移植度:——
故事性:5分	平均分:4.06分

神奇計劃 J2

無責任編輯：山寺良牙



操作方法過於複雜

論畫面方面，這GAME絕對不差於SS及PS，論遊戲的進行方式也頗為新穎，另外，由於是ROM帶的關係，不會有任何LOADING 的情況出現；但很可惜，亦因為是ROM帶的關係，不能儲存太多的資料，因而令到遊戲內的對白全部都只可以文字表示，只得某些感情表現的對白才以簡單的聲音來表現出，還有，遊戲內的操作方法亦過於複雜；相反，遊戲內的動畫也倘算精彩。如果要評分的話也頗為頭痛，不如就這樣算了。

機種：N64
製造商：ENIX
遊戲性質：AVG
價格：9800 日圓
容量：64M
對應記憶帶

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:4分
音響／音效:2分	難度:3分
故事:4分	移植度:——
操作性:2分	平均分:3.13分

秘技工場

3級好料 這便是傳說中的「殺意SAKURA」！？

遊戲：STREET FIGHTER ZERO 2
機種：SEGA SATURN

在非常受歡迎的對戰格鬥遊戲《STREET FIGHTER ZERO 2》之中，玩者可以使用的隱藏人物計有「真．豪鬼」和「殺意隆」，不過，一直以來也有一個傳聞，便是在遊戲之中的新人物「SAKURA」也有另一出現方式的，但至於方法是甚麼便一直也是個謎，不過到了現在一切也解開了，原來這個特別版的「SAKURA」原來只是遊戲之中的一個「EXTRA COLOUR」而已，而且要看這種「EXTRA COLOUR」也非難事，不過，這個秘技只是適用於遊戲之中的「SURVIVAL MODE」之中。玩者在人物選擇畫面處，將選人框移到SAKURA處，按着START掣，再順次序輸入以下的指令：「上、左、下、左、下、右、右、下、左、左、下、下、下、右、上、上、右」，選擇框會停在隆那處，之後依然按着START掣選人，這樣，玩者便可以使用「EXTRA COLOUR」的SAKURA了，而至於使用2P時，指令則是「上、左、下、左、下、右、下、左、左、上、右、右、上、左、上、右、右」，在爆機時更可以看到這「EXTRA COLOUR」的大頭SAKURA呢！



■在選擇人物畫面輸入秘技



■1P時的移動方向。



■2P時的移動方向。

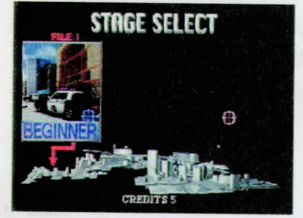


■爆機時便會是這樣。

3級好料 可以隨意使用三名人物

遊戲：VIRTUA COP 2
機種：SEGA SATURN

在上一期之中，已為大家帶來了自由進入第四版的秘技，不過，在射擊遊戲《VIRTUA COP 2》之中，玩者基本上是不可以自行選擇人物的，所以玩者所控制的人可以是任何一個，所以以下的秘技位玩者一定會喜歡的，因為有了這個秘技，玩者可以任意挑選自己喜歡的人物出場了。然而這個秘技的最大弱點是使用「VIRTUA GUN」時是不能使用的，方法如下：玩者首先如常的進入遊戲，在選關畫面之中選版之後便立刻輸入秘技，在遊戲之中共有三名人物，分別是力治、史密地和珍妮，玩者喜歡哪個人物呢？不論玩者喜歡哪個也不要緊，在選版之後玩者便要決定使用哪個人物，按X是力治、Y是史密地、Z則是珍妮，只要玩者在選版之後立刻按緊相應的掣，成功的話在開遊戲之時便會出現所選擇的人物，而且可以同時使用兩個相同的人物，而且在過版時更會有不的畫面。



■在選版之後便開始輸入秘技。

按X是力治、
按Y是史密地、
按Z是珍妮



■步出警車時已是兩個一樣的人。


■過版時便會這樣。

3級好料 隱藏宣傳用MOVIE

遊戲：NAMCO MUSEUM VOL.4
機種：PlayStation

相信有玩過《源平討魔傳》的玩者一定會對這遊戲記憶深刻，不過，相信不會有很多玩家在以前看過《源平討魔傳》的宣傳用MOVIE，不過現在玩者有這個機會了，因為在《NAMCO MUSEUM VOL.4》之中，玩者們便可以欣賞到這段長達2分30秒的精采宣傳片段了。方法其實是非常簡單的，只要玩者按着L1和R1來開機便可以了，如果成功的話，便會直接進入《源平討魔傳》的宣傳用MOVIE，在這宣傳用MOVIE之中，玩者會看到非常多的事物，如一些「浮世繪」，在片段之中又有一些真人拍攝的片段，當然不會少了一些特技效果，這些也是非常值得一看的，當這片段完結之後便會回到原來的TITLE畫面。不過，如果玩者覺得不好看的話便可以按START掣來跳了這宣傳片段。

按着L1及R1來開機

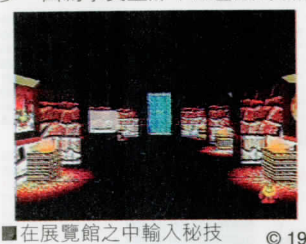



■在宣傳片段之中有着多種的元素，而且片段也相當精采。

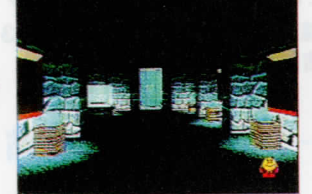
3級好料 《NAMCO MUSEUM VOL.4》中的第二個隱藏遊戲

遊戲：NAMCO MUSEUM VOL.4
機種：SEGA SATURN

在上一期為各位介紹過《NAMCO MUSEUM VOL.4》之中的其中一個穩藏遊戲，而這次再為大家帶來另一個穩藏遊戲，不過，這次再不用走到那個神秘的房間之中，而其實這第二個穩藏遊戲亦是和上期那個差不多，因為事實上那不是甚麼的新遊戲，而是原有遊戲的特別版本而己，這次有特別版本的遊戲是《THE RETURN OF ISHTAR》，在這個一個人玩兩人物的遊戲之中，一般來玩者是不可以看到自己的MP，不過在使用這秘技之後便可以做到這點，而方法是比較麻煩的，首先玩者要進入《THE RETURN OF ISHTAR》的展覽室，那裏的顏色本來是啡色的，而在這時輸入秘技，快速的輸入「右、下、左、上、右、下、左、上、○」，真是要非常快，否則便不能成功。成功的話，畫面會變成藍色，而這時進入戲室，佈置是和原本的不同了，而在遊戲之中的一些物品的位置也有改變。


■在展覽館之中輸入秘技

快速輸入「右、下、左、上、右、下、左、上、○」


■成功的話便會變成藍色。


■遊戲室也會改變。

3級好料 使用大細頭人物

遊戲：STAR GLADIATOR
機種：PlayStation

在3D對戰格鬥遊戲之中，相信最為玩者熟悉的莫過乎《鐵拳》和《VIRTUA FIGHTER》，不過，其實有很多同類形遊戲也是值得一玩的，《STAR GLADIATOR》便是其中一隻了，而且在遊戲之中又有一些有趣的人物，而現在又有一些有趣的事物出現了，那便是頭大腳大（又或者是頭細腳細）的人物，這並不是甚麼穩藏人物，所有的人物也可以這樣做的，不過，這個秘技有一個非常大的弱點，因為在每一ROUND也要輸入一次，否則便會變回原狀，此點便是這秘技的美中不足之處。而這秘技的使用戶法如下：玩者如常進入遊戲，在選擇人物之後，如果想要大頭的話，便要立刻按着「右、START、○、□」，而如果想要細頭的話便按「左、START、○、□」，而每過一ROUND後如果要再用的話便要再按一次，玩者不只可以用這（細）頭人物作戰，就連勝利時也是（細）頭的。


■在選人畫面輸入秘技。

大頭大腳：按着「右、START、○、□」
細頭細腳：按着「左、START、○、□」


■大頭就好有趣。


■不過細頭就唔係好覺。

2級勁料 使用兩個穩藏人物秘技

遊戲：戰國BLADE
機種：SEGA SATURN

在SEGA SATURN近期推出的射擊遊戲之中，實在以彩京的《戰國BLADE》成績最為突出，除了是遊戲的難度外，其人物設計更是吸引玩者的原因之一，不過，除了基本的人物之外，在遊戲之中更有兩名隱藏人物可供玩者使用的，首先是在街機時也可以用的「艾恩」，而其使用方法亦和街機時的完全一樣，是在人物選擇畫面時將框移到「謎」之上，然後輸入「上×3、下×3、上×7」，成功的話便可以使用「艾恩」了；而第二個隱藏人物便是同廠的同類遊戲《GUNBIRD》之中的小女孩子「瑪莉安」，方法是玩者在任何LEVEL之下利用所有的人物爆機（連艾恩在內，一周目便可以），之後便可以使用「瑪莉安」了。因為這遊戲是有記憶的，所以玩者不用每次也打爆一次，可以很開心的利用這兩個非常強大的隱藏人物了！

提供：黎仕寧


■在人物選擇畫面輸入秘技。




■可以使用第一個隱藏人物了。



■更可以使用《GUNBIRD》中的小女孩。

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店

補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

營業時間：上午12時至下午10時

補購站B 環球遊戲室

九龍深水黃金商場38B舖 TEL:2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店

香港灣仔東方188商場147號舖 TEL:2838-8394

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

◆本刊恕不接受海外補購

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回

◆本刊保留拒絕補購之權利

◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十七期）

◆代表該期有刊載介紹文章

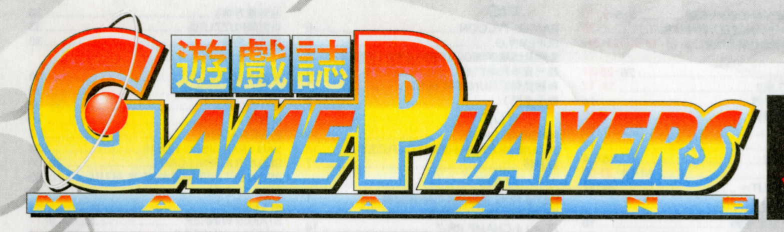
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

第 1-18 期
經已停止
接受補購
第 20-23 期
經已完全售罄
第 19-N 期
每本港幣
35 元正



新 GAME 時間表

PLAY STATION

12月發售遊戲

6日	ブルーフォレスト物語~風の封印~	藍森林物語~風之封印~	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	ステークスウィナー ~G1完全制覇への道~	STICK WINNER ~G1完全制覇之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	RPG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
	DX億万長者ゲーム	DX億萬長者遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	トポロ	ToPoLo	ARTDINK	5800日圓	ETC
	チョロQ Ver.1.02	Q版賽車Ver.1.02	TAKARA	2800日圓	RAC
	エクストラブライト	EXTRA BRIGHT	ASCII	5800日圓	STG
	スーパーパズルファイターII X	街霸方塊2 X	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	PIT BALL	PIT BALL	COCONUT JAPAN	6800日圓	ACT
	カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	3200日圓	ETC
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980日圓	PUZ
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	KEMCO	5800日圓	ACT
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	5800日圓	SLG
	クラッシュ・バンディクー	CRASH BANDIC	SCE	4800日圓	ACT
	パラッパラッパー	PARAPPA THE RAPPER	SCE	4800日圓	ACT
	DEPTH	DEPTH	SCE	4800日圓	ETC
13日	Hard Ball5	Hard Ball5	SPS	5800日圓	ACT
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	TIME WANNERINTERACTIVE	5800日圓	FIG
	ダイ・ハード トリロジー	虎膽龍威三部曲	ELECTRONIC ARTS VICTOR	5800日圓	ACT
	クロックタワー2	CLOCK TOWER 2	HUMAN	價格未定	AVG
	Formula 1	一級方程式	SCE	5800日圓	RAC
	ぐーちょDEパーク~テーマパーク物語~	THEME PARK	ELECTRONIC ARTS VICTOR	5800日圓	SLG
	ゼイラムゾーン	西羅門之空間	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	ダライアス外伝	DARIUS外傳	BEC	5800日圓	STG
	トゥルーラブストーリー	TRUE LOVE STORY	ASCII	5800日圓	AVG
	ペブルビーチの波濤PLUS	紫色海灘之波濤PLUS	SOFT BANK	5800日圓	SPT
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
	新スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ヘヴンズゲート	HEAVEN'S GATE	ATLUS	5800日圓	FIG
17日	ロックマン8メタルヒーローズ	洛克人８	CAPCOM	5800日圓	ACT
20日	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	PUZ
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800日圓	SPT
	魔法少女プリティサミーPART.1 In The Earth	魔法少女PRETTY SAMMY PART.1	PIONEER LDC	6800日圓	AVG
	ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	5800日圓	AVG
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	「ΑΛΕΟΖーガレオスー	「ΑΛΕΟΖ-加里奧斯-	ATLUS	5800日圓	STG
	ZXE-D (ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800日圓	FIG
	SimCity2000	模擬城市2000	ARTDINK	5800日圓	SLG
	m~君を伝えて~	m~告訴妳~	NEXUS INTERACT	5800日圓	SLG
	ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	5800日圓	FIG
	ナムコジョイスティック付きソウルエッジ限定ボックス	SOUL EDGE連NAMCO JOYSTICK限定BOX	NAMCO	9800日圓	FIG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	REBEL ASSAULT 2	REBEL ASSAULT 2	BPS	5800日圓	STG
	ありす イン サイバーランド	愛麗斯 IN CYBERLAND	GLAMS	5800日圓	AVG
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800日圓	FIG
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800日圓	STG
	3D シューティングツクール	3D射擊遊戲製作工具	ASCII	5800日圓	ETC
27日	闘神伝3	鬥神傳３	TAKARA	5800日圓	FIG
	ブラック ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	大航海時代 II	大航海時代 II	光榮	6800日圓	SLG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800日圓	SLG
中旬	ガイアシード	GAIA SEED	TECNOSOLEIL	5800日圓	STG
	新SD戦国伝機動武者大戦初回限定	新SD戰國傳 機動武者大戰初回限定	BANDAI	6800日圓	SLG
下旬	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	6800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC東海	5800日圓	RAC
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800日圓	AVG
	新SD戦国伝 機動武者大戦	新SD戰國傳 機動武者大戰	BANDAI	5800日圓	SLG
12月	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	5800日圓	STG
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ~ドリフトキングへの道~	首都高BATTLE外傳超級技巧挑戰~彎道王之道~	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	BASTARD!!虚ろなる神々の器 (仮称)	BASTARD!! (暫名)	SETA	6800日圓	RPG
	STREET RACER EXTRA	STREET RACER EXTRA	UBI SOFET	5800日圓	RAC
	GO II PROFESSIONAL 対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	NHLパワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	ロジック麻雀創龍 (仮称)	LOGIC麻雀創龍 (暫名)	日本一SOFTWARE	價格未定	TAB
	黄昏のオード~ODE TO THE SUNSET ERA	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	5800日圓	TAB
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6300日圓	ACT
	Virtual Gallop 騎手道限定版	Virtual Gallop 騎手道限定版	SUNSOFT	6800日圓	ACT

96年發售預定遊戲

冬季	がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!桀比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
96年	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT

97年1月發售遊戲

10日	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	6800日圓	PUZ
	一発逆転~ギャンブルキング伝説~	一發逆轉~賭王傳說~	PAW	5800日圓	TAB
	サンプラス エクストリームテニス	森柏斯EXTREME TENNIS	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	SPOT GAUZE TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	もうぢや	MODIA	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	PUZ
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	5800日圓	FIG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	レイストーム	RAYSTORM	TAITO	5800日圓	STG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	ロートランナー (エクストラ)	LOAD RUNNER (EXTRA)	PARTNER	4800日圓	PUZ
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城-再會-	ASMIK	6800日圓	AVG
	ゲームの達人 2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	8900日圓	ETC
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	SAMMY	5800日圓	RAC
17日	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	HAUNTEDじゃんくしょん聖徒会バッジを追え!	Haunted Junction追尋聖徒會徽章	MEDIAWORKS	5800日圓	PUZ
	CIVIZARD~魔法の系譜	CIVIZARD~魔術的系譜	ASMIK	5800日圓	SLG
	上海GREAT MOMENT	上海GREAT MOMENT	SUNSOFT	6500日圓	PUZ
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
24日	3歳芳把走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	METAPHLIST- μ.X.2297-	METAPHLIST- μ.x.2297	A・D・M	6300日圓	STG
31日	三国志孔明伝	三國志孔明傳	光榮	7800日圓	RPG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	プロロジック麻雀 牌神	職業邏輯麻雀 牌神	AQUES	5800日圓	TAB
	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	I.Q ~インテリジェントキューブ	I.Q智能立方體	SCE	4800日圓	PUZ
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
下旬	DARK FORCE	DARK FORCE	BPS	5800日圓	ACT
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SLG
1月	トリプルプレイベースボール	TRIBLE BRAIN BASEBALL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	5800日圓	SLG
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800日圓	RAC
	アイアンマン/XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT

ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	5800日圓	STG
ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	6800日圓	AVG
アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
西陣パチンコ天国Vol.1（仮称）	西陣彈珠機天國Vol.1（暫名）	KSS	5800日圓	ETC
F-1チーム運営シミュレーション	模擬經營F-1車隊	COCONNUT JAPAN	價格未定	SLG
シミュレーションRPGツクール	模擬RPG創作工具	ASCII	價格未定	ETC

97年2月發售遊戲

14日	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	STG
	トゥーム・レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	5800日圓	AVG
28日	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
中旬	激烈！パチンカーズ	激烈！彈珠機咭	PAW	5800日圓	ETC
2月	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	ザ マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ダービージョッキーR	DERBY JOCKY R	ASMIK	5800日圓	SPT
	全日本GT選手権MAX REV.	全日本GT選手權2	KANEKO	6800日圓	RAC
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳說	日本物產	6800日圓	SPT
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	TOP GUN Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	7800日圓	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	スターファイイター3000	宇宙戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
	宝魔ハンターライム WITHプイントメーカー（仮称）	寶魔獵人WITH PRINTMAKER（暫名）	ASMIK	4900日圓	ETC
	FEDA2~ホワーイ=サージ ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	5800日圓	RPG
	まねき猫の小判EVOLUTION	招財貓的小金幣EVOLUTION	T.G.L.	5800日圓	PUZ
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロII	奧林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラえもん2 SOSおとぎの国	叮噹2	EPOCH社	5800日圓	ACT
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE 6	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-（仮称）	無限生機（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	價格未定	RAC
	神髄・碁仙人	神髓圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	SPT
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
	Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	5800日圓	SLG
	QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎街機遊戲	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASCII	5800日圓	AVG

97年3月發售遊戲

7日	ランニング ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
14日	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
21日	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	5800日圓	PUZ
上旬	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
中旬	ぼのぼーど	BONOBOUDO	AMMUSE	價格未定	ACT
下旬	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
	サガ フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
3月	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
	メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	5800日圓	SLG
	くるみミラクル	桃子奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SDガンダム G CENTURY	SD GUNDAM G CENTURY	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	價格未定	SLG
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	9800日圓	STG

4月以後發售遊戲

4月	新世紀ヴァンゲイル	新世紀VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
5月	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	5800日圓	FIG
8月	らぷんつぇる	RAPUNZEL	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ

97年發售預定遊戲

97年春	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD（仮称）	雲海之擊墮王（暫名）	MICRONET	價格未定	STG
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン一幻想大陸戦記一（仮称）	幻想大陸戰記（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE ASBERS~	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	5800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE ASBERS~（限定版）	BATTLE SABERS（限定版）	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使3	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G•O•D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	價格未定	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄傳説	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	AVG
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	クロック！（仮称）	CORC!（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	イバラード（仮称）	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUMDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	バブジー3D（仮称）	BABUZI 3D（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說滕面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲2	ZOOM	價格未定	FIG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	覚悟のススメ（仮称）	覺悟之進（暫名）	TOMY	價格未定	AVG
	MAGIC:THE GATHERING（仮称）	MAGIC:THE GATHERING（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT 2（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
	パロウォーズ（仮称）	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
	テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	魔法少女プリティサミー PART.2 In The Julyhelm	魔法少女PRETTY SAMMY PART.2 In The Julyhelm	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	ドキドキプリティリ-グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG

	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	実況パワフルプロ野球96 (仮称)	實況職業棒球96 (暫名)	KONAMI	價格未定	SPG
	リーサルエンフォーサーズ (仮称)	LETHAL ENFORCERS (暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
	30in1対戦でゴー!	30合1對戰遊戲	V.G	價格未定	ETC
	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	價格未定	STG
	ミッドナイトラン	午夜賽車	KONAMI	價格未定	RAC
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	はじめの一歩	第一步	講談社	5800日圓	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ' 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	タクティクス オウガ	王家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SLG
	公開されなかった手記	沒有被公開的手記	Team Bughouse	5800日圓	AVG
	チョロQ2	Q版賽車 2	TAKARA	5800日圓	RAC
	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	價格未定	SLG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	グランド・チャンピオンズ・ラリー	GRAND CHAMPIONS RALLY	AQUEST	價格未定	SPT
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	價格未定	RPG
97夏	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奥	KING RECORD	5800日圓	ACT
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル (仮称)	爆走兄弟 迷你四驅戰 (暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠GT (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
97秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
97冬	MLB Pennant Race (仮称)	MLB Pennant Race (暫名)	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	戦闘国家-改-	戰鬥國家－改－	SCE	價格未定	SLG
97年	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲 2	VISIT	價格未定	ETC
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	ナムコミュジアムVOL.5	NAMCO MUSEUM VOL.5	NAMCO	價格未定	ETC
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	ZEBIUSU 3D/G DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
	名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探STEEL WOOD (暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	テイルズ オブ デスティニー	命運的故事	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	スパイダー (仮称)	SPIDER (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
	ガンバレット (仮称)	GUN BLADE (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	ガメラ 2000	加米拉 2000	大映	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
	KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES (暫名)	CLEF	價格未定	ETC
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	オーガリアン~亜人伝~ (仮称)	亞人傳 (暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
	雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
	NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF	SCEI	價格未定	SPT
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
	ハエ男のスターツアー (仮称)	蒼蠅人的星際之旅 (暫名)	PITTY	價格未定	ACT
	秘・宝・王~もうお前とは口きかん! ~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
	甲子園 V (仮称)	甲子園 V (暫名)	魔法	價格未定	SPT
	APACHEアパッチ (仮称)	阿柏其APACHE (暫名)	GUST	價格未定	STG
	RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	ザウバー	沙奥巴	SQUARE	價格未定	RPG
	ディレクター (仮称)	DIRECTOR (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	LIPROS (仮称)	LIPROS (暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
	オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	RPGツクール 3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
	BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬PS (暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	バーチャル リモコン (ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	FLY (仮称)	FLY (暫名)	MDB	價格未定	AVG
	ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
	ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	VIPER (仮称)	VIPER (暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	JUMP KID (仮称)	JUMP KID (暫名)	NEW	價格未定	ACT
	モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION (暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
	QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	メイン・ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	銃夢 (仮称)	銃夢 (暫名)	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
	NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード (仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIHTING NETWORK RINGS	NAXAT	價格未定	PUZ
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG

發售日未定遊戲

ロックマン バトル&チェイス	ROCKMAN BATTLE&CHASE	CAPCOM	價格未定	ACT
マッドストーカー	MAD STOKER	FAMILY SOFT	價格未定	ACT
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
ファーランドストーリー (仮称)	FARLAND STORY (暫名)	TJL	價格未定	RPG
地獄先生ぬ~べ~ (仮称)	地獄先生 (暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
MKトリロジー	MK三部曲	SOFTBANK	價格未定	ETC
エリア51	AREA 51	SOFTBANK	價格未定	STG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	價格未定	ACT
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	價格未定	STG
RAMA (仮称)	RAMA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	AVG
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	價格未定	STG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC

SATURN

12月發售遊戲

6日	AQUAZONEオプションディスクVOL.1	AQUAZONE OPTION DISC VOL.1	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.2	AQUAZONE OPTION DISC VOL.2	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.3	AQUAZONE OPTION DISC VOL.3	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.4	AQUAZONE OPTION DISC VOL.4	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.5	AQUAZONE OPTION DISC VOL.5	SEGA	2000日圓	SLG
	ステークスウィナー~ G1 完全制覇への道~	STICK WINNER~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	サンターフォース ゴールドパック2	THUNDER FORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	4800日圓	STG
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800日圓	STG
	マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG

	マジックカーペット〈マルコン付き〉	魔毯MAGIC CARPET（連MULTI CONTROLLER）	EA VICTOR	7800日圓	STG
	世界の車窓から【1】スイス編	世界車窗之外【1】瑞士編	富士通	4800日圓	ETC
	スーパーパズルファイターII X	街頭霸王方塊II X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING	5800日圓	SLG
13日	出世麻雀 大接待	出世麻雀 大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFT BANK	5800日圓	STG
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	5800日圓	SLG
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	銀河少女警察2086	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	メルティランサー初回限定版Special Edition	銀河少女警察2086初回限定版Special Edition	IMAGINEER	8800日圓	SLG
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800日圓	STG
	タクティクスオウガ	皇家騎士團2	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800日圓	AVG
	ファンキーファンタジー	FANKY FANTASY	吉本興業	5800日圓	RPG
	スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	3980日圓	STG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
20日	アボなしキャルズ　おりんぽす	女子奥運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	5800日圓	RPG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVENTURE	GAME STUDIO	5800日圓	AVG
	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	7800日圓	FIG
	オーバードライビンGT-R	OVER DRIVIN'GT-R	EA VICTOR	6200日圓	RAC
	ファイタープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	火炎摔角 六人之死鬥	HUMAN	6500日圓	SPT
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	蹦蹦跳麻雀	NATSUME	6800日圓	TAB
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛S	PACK IN VIDEO	6800日圓	ACT
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	タクラマカン敦皇伝奇	塔克拉瑪干敦煌傳奇	PANDORA	6800日圓	RPG
	３Dベースボール	3D棒球	BMG VICTOR	5800日圓	SPT
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY首映日2	KID	7500日圓	AVG
	m～君を伝えて～	m～告訴妳～	DaZZ	5800日圓	SLG
21日	FIGHTERS MEGAMIX	FIGHTERS MEGAMIX	SEGA	5800日圓	FIG
27日	天地無用！登校無用アニラジコレクション	天地無用！登校無用動畫、電台COLLECTION	XING	8800日圓	ETC
	テトリスS	俄羅斯方塊S	BPS	5800日圓	PUZ
	だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	2300日圓	PUZ
	テラ　ファンタスティカ	億萬FANTASY TAKER	SEGA	5800日圓	RPG
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	銀河公主傳説 REMIX	HUDSON	6800日圓	AVG
	水滸伝　天命の書	水滸傳 天命之書	光榮	5800日圓	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇'96	SNK	5800日圓	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（お買い得セット）	拳皇'96（擴張RAM+CD-ROM）	SNK	7800日圓	FIG
	限定KOFダブルパック	限定KOF DOUBLE PACK	SNK	9800日圓	FIG
	ゲゲゲの鬼太郎（仮称）	鬼太郎（暫名）	BANDAI	6800日圓	AVG
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント	電腦黑魔 最後審判	SEGA	6800日圓	STG
	ブラドルDISC データ編　レースクイーンF	偶像 DISC DATA編 RACE QUEEN F	SADA SOFT	3800日圓	ETC
	実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法4	SAMMY	價格未定	ETC
中旬	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
12月	バトルバ	BATTLE BAR	日本VICTOR	5800日圓	STG
	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	もうぢや	MOUDIYA	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	PUZ
	DREAM SQUARE　雛形あきこ	DREAM SQUARE雛形明子	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	5800日圓	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust. Work	銀河公主傳説明貴美加插圖選	HUDSON	3800日圓	ETC
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	NHL　パワープレイ'96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SLG
	STREET RACER EXTRA	街頭賽車EXTRA	UBI SOFT	5800日圓	RAC
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	バーチャル競艇	VR競艇	日本物產	6800日圓	RAC
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG

96年發售預定遊戲

冬季	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
96年	ウルフファングSS空牙2001	SS版空牙2001	DATA EAST	5800日圓	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC

97年1月發售遊戲

10日	ロードランナーエクストラ	ROAD RUNNER EXTRA	RANDORA	4800日圓	ACT
	ファンキー・ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800日圓	S.RPG
14日	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	6800日圓	RPG
17日	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人８	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECMO SOFT	5800日圓	STG
	タイムギャル&忍者ハヤテ	TIME GIRL&忍者HAYATE	ECECTKO	5800日圓	ACT
24日	デイトナUSAサCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800日圓	RAC
	ダイナマイト刑事	虎膽龍威	SEGA	5800日圓	ACT
	EVE burst error	EVE burst error	IMAGINEER	7800日圓	ETC
	トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
31日	ブラドルDISC データ編　レースクイーンG	偶像 DISC DATA編 RACE QUEEN G	SADA SOFT	3800日圓	ETC
下旬	エリア５１	AREA 51	SOLFBANK	價格未定	STG
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
1月	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	BUG TOO !!	BUG TOO !!	SEGA	價格未定	ACT
	ハイパー3Dピンボール	超級3D波子機	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800日圓	ACT
	スポット　ゴーズトゥハリウッド	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~井上涼子~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	PUZ
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800日圓	ETC
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	Super Casino Special	Super casino special	COCONUTS JAPAN	價格未定	TAB
	Fighting Illusion	Fighting illusion	XING	價格未定	FIG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	價格未定	ETC

97年2月發售遊戲

28日	優駿～クラシックロード～	優駿~CLASSIC ROAD~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～	新・海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	價格未定	SLG
下旬	フラッピー（仮称）	FLAPPY（暫名）	DABBY SOFT	價格未定	ACT
2月	パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～	懲罰故事～基倫之大冒險～	翔泳社	價格未定	RPG
	ZAP!SNOWBOARDING TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	ワイアラエの奇蹟EXTRA 36 HOLES	威亞拿之奇蹟 超級３６洞	D&E SOFT	6800日圓	SPT
	コマンド＆コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
	だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERR PIONEER	5800日圓	STG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	HT&Tドラゴン' ヘヴン	DRAGONS' HEAVEN	DATA EAST	價格未定	RPG

3月以後發售遊戲

3月7日	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
3月28日	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	ファーランドストーリー2	Far land story 2	TGL	價格未定	RPG
3月下旬	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
3月	神凰拳	神凰拳	SAURUSU	價格未定	FIG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	WARA^2 WARS 激闘！大軍団バトル	WARA^{2}WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	メックウォーリア	MAKE WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	S.RAC
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴２	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	クォウァディス２	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
4月	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	麻雀「バトルコスプレアヤー」	麻雀「戰鬥角色扮演」	毎日COMMUNICATION	5800日圓	TAB
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	MMI Technology	價格未定	AVG

97年發售預定遊戲

97年春	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	クレオパトラフォーチュン	CLEOPATRA FORTURN	TAITO	價格未定	SLG
	リーサルエンフォーサーズ(仮称)	LEGUAL ENFORCES(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG
	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキ・アップンダウン・ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	新世紀EVANGELION 2nd Impression	SEGA	價格未定	SLG
	Jリーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!(暫名)	TECMO SOFT	價格未定	SPT
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800日圓	STG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	クロック (仮称)	CROC (暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	卒業~クロスワールド~	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	ドォーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者(仮称)	機動戰士達外傳3裁決者(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	デザエモン (仮称)	設計衛門 (暫名)	ATHENA	價格未定	ETC
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	バブジー3D	BABUZI 3D	COCONUTS JAPAN	價格未定	PUZ
	PIT BALL	PIT BALL	COCONUTS JAPAN	價格未定	ETC
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	ヘンリーエクスプローラーズ	Henry explorers	KONAMI	價格未定	STG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	Pioneer LDC	價格未定	PUZ
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	オベリスク	OBELISK	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
97年夏	レイヤーセクションII (仮称)	LAYERSECTION II (暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	タンク (仮称)	TANK (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	スパイダー (仮称)	SPIDER (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	ぷりてぃ電波ジャック (仮称)	PREATY電波士兵(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	2TAX GOLD	2TAX GOLD	HUMAN	5000日圓	SPT
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	天城紫苑	天城紫苑	CLIP HOUSE	6800日圓	AVG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	モトクロス (仮称)	越野電單車賽(暫名)	SOFT VISION	價格未定	RAC
	エンジェル グラフィティ (仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDIaN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
フリークトークファクトリー(仮称)	FREAK TALK FACTORY(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
蒼穹紅蓮隊	蒼穹紅蓮隊	EA VICTOR	價格未定	STG
ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
汽船海賊 (仮称)	汽船海盜 (暫名)	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
卒業S (仮称)	卒業S (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 (暫名)	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
同級生2	同級生2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	FIG
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800日圓	PUZ
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳說 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
MARICA~真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀 (暫名)	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
モンスターメーカー~ホーリーダカー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー (仮称)	CUBE BATTLER(暫名)	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D (仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD1 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 1(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~ (仮称)	My dream~正等待廣播(暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	價格未定	ACT
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC

超級任天堂

12月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6日	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	8700日圓	RPG
	桃太郎電鉄HAPPY	桃太郎電鐵 HAPPY	HADSON	8300日圓	TAB
13日	実践パチスロ必勝法TWIN	實戰彈珠機必勝法 TWIN	SAMMY	5980日圓	ETC
20日	ドナルドダックのマウイマラード	唐老鴨的瑪域瑪拉度	CAPCOM	7500日圓	ACT
	クオンパSFC	CU-ON-PA SFC	T&E SOFT	6800日圓	PUZ
	西陣パチンコ3	西陣彈珠機3	KSS	7800日圓	ETC
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	7500日圓	ACT
	ボンバーマンビーダマン (仮称)	BOMBERMAN BEATERMAN (暫名)	HUDSON	5980日圓	ACT
	ストリートファイターZERO 2	少年街霸2	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你4驅	ASCII	9500日圓	RAC
27日	MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
下旬	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
	すごろく銀河戦記	遊戲銀河戰記	BOTTOM UP	6980日圓	SLG
	プロ野球スター (仮称)	職業棒球名星 (暫名)	CULTURE BRAIN	6800日圓	SPT
12月	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	7980日圓	SLG
	G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	7980日圓	RPG
	ニチブツコレクション2	日本物產 COLLECTION 2	日本物產	7980日圓	ETC

1月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月15日	アルカノイドDoh It Again	ALKANOID Doh It Again	TAITO	4980日圓	ETC
1月17日	BUSHI青龍伝~二人の勇者~	BUSHI 青龍傳~二人之勇者~	T&E SOFT	7980日圓	RPG
1月下旬	ガンプル	賭搏	ASCII	8000日圓	TAB
	ミランドラ	MIRANDORA	ASCII	7800日圓	RPG

	ピキ～ニャ	PIKINYA	ASCII	6800日圓	TAB
1月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG
	ウルトラ指南麻雀　兵	超級指南麻雀 兵	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	糸井重里のベス釣りNo.1(仮称)	糸井重里之基本釣魚方法No.1(暫名)	任天堂	6800日圓	SPT
3月下旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム	熱門棒球PUZZLE	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
3月	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG

97年發售預定遊戲

97年	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG

發售日未定遊戲

	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ

NEO・GEO

12月發售遊戲

13日	ステークスウィナー２	STAKES WINNER 2(匣帶)	SAURUSU	29800 日圓	SPT
20日	得点王4	得點王4(匣帶)	SNK	29800 日圓	SOC
27日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂４天草降臨(CD-ROM)	SNK	6800 日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(匣帶)	SAURUS	29800 日圓	PUZ

97年發售預定遊戲

春季	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG
97年	QP	QP(匣帶)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

	NEO Mr.DO!	NEO Mr.DO!(CD-ROM)	PISKO	價格未定	ACT
	NEO Mr.DO!	NEO Mr.DO!(匣帶)	PISKO	價格未定	ACT
	風雲スーパータックバトル	風雲SUPERTAG BATTLE(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	得点王4	得點王4(CD-ROM)	SNK	價格未定	SOC

PC-FX

12月發售遊戲

6日	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
20日	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN纏組	NEC HE	7800日圓	SLG

96年發售預定遊戲

冬季	続·初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE (仮称)	帝國最後王子(暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
	アニメフリークVol.4	動畫現像Vol.4	NEC HE	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

	ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG
	ルルリ·ラ·ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

新GAME時間表

N64

12月發售遊戲

14日	マリオカート64	孖寶賽車64	任天堂	9800日圓	RAC
20日	超空間ナイター　プロ野球キング	職業棒球之王	IMAGINEER	9980日圓	SPT
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	實況日本職業足球	KONAMI	9800日圓	SPT
27日	麻雀MASTERブレード	麻雀MASTER	KONAMI	9800日圓	TAB
下旬	アンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT

1月發售遊戲

31日	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
1月	ワイルドチョッパース	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT

2月以後發售遊戲

2月	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC
	実況パワフルプロ野球４	實況POWER FULL職業棒球4	KONAMI	價格未定	SPT
	レブ·リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
3月	ドラえもん のび太と3つの精霊石	叮噹 大雄與３顆精靈石	EPOCH社	價格未定	ACT
	スターフォックス６４	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG
4月	雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
	ブラスト·ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	9800日圓	ACT
5月下旬	６４大相撲(仮称)	６４大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
5月	森田将棋６４(仮称)	森田將棋64(暫名)	SETA	9800日圓	TAB
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
11月	カメレオン·ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

97年春	ミッション·インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	デュロック	DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	麻雀６４	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
	麻雀(仮称)	麻雀(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
97年夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
97年秋	シムシティ２０００(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スターウォーズ～シャドウ ズオ ブ ジエンパイア～	星球大戰～帝國之影～	任天堂	9800日圓	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG



無責任讀者擂台

今期主題：
無責任讀者GAME評

《KOF 96》唔好玩！

教主：

本人由開始玩《KOF 94》時，覺得好有新鮮感，因頭一次有3 VS 3，加上迴避系統和有很多我喜歡的人物都在此GAME上出現，覺得非常好玩。到了《KOF 95》推出後，加了迴避中攻擊和GUARD CANCEL，而且人物的畫功比上集靚很多，本人覺得比上集做得更好。但到了《KOF 96》推出了而本人玩過了之後，本人覺得只能夠用垃圾來形容。

1.反了全統，沒有了迴避而改為怎麼前後緊急迴避，但又要有兩人有迴避，本人覺得不公平。

2.很多人都沒有波出，搞到用以前的打法來玩此GAME完全唔掂，加上電腦又時常屈撻，都唔知點玩好。

3.必殺技很難出，連續技就更難，有時明明連續中招但電腦又話唔連續，真是難以明白。

4.沒有了GUARD CANCEL而變成了怎麼格開對手的攻擊才出招，令人難以適應，而且昇系攻擊又弱了很多，多數都一齊中，便到若對手跳過來都唔知昇佢定唔昇佢好，完全唔可以用一般玩格鬥GAME的常識來玩此GAME，再加上很多必殺技和超必的輸入方法都改變了，令人要用一段時間才能習慣，但習慣了後如玩回95版又很多時都輸入了96版的指令，十分麻煩。

總括哩講就是不好玩，除了人和95版差不多外，其他就面目全飛，希望將來出《KOF 97》時可以比這集好些，如果唔係就不玩也罷。

打機狂熱文

分析形勢

今次本人有很多嘢講。第一，小弟玩過《吞食天地2》的PS及SS版，肯定PS的平面機能絕對比SS差。三個月前玩PS版時，單打時流暢度尚可，但雙打就狂拖慢，角色像變了烏龜，控制困難，兼手掣令人玩到手軟。到現在玩SS版卻完全不慢BOSS時不用等LAOD碟，暢快很多。雖然比GAME遊戲性不太高，未及舊世代的《BARE KNULKLE 2》精彩。SEGA，請再給我們精彩的次世代平面橫向格鬥GAME，起角粗燥的《DIE HARD ARCADE》，畫面就不可接受，雖然此GAME遊戲性極佳。另外我亦發覺《BIO HAZARD》不像人們所說般好玩，最慘是死了要等成3分鐘才回到前SAVE畫面，如果無攻略和秘技就沒有這麼多人有耐性打爆它。

氣氛亦不及《ALONE IN THE DARK》恐佈，而《NiGHTS》是我玩GAME以來最喜歡的遊戲。

有人話PS多邊形較SS強，出同類GAME就一定贏，但大家要緊記PS多邊形能力不是比SS強太多，若要畫面靚，起碼要達到MODEL 2水準。最重要是做GAME者的功力和努力，如《VR COP》絕對比《HRNTED OWL》好。《VIRTUAL ON》咁難移植都能勉強移植到，算係咁，間中拖慢和拉左拉右會突然跳到90度面向敵人亦無可奈何。

另外，我肯定世嘉不會推出加強多邊形能力的界面咕，原因是成本可能大至主機價錢而效果仍不及MODEL 2，而他亦應從32X中取得慘痛教訓。其實世嘉一間出好GAME極出色的公司，尤其是街機，但在家用主機往往由於畫面不及人家靚，雖有好GAME亦吸引不到大量用戶，以前MD給超任拋離，現在由於一般人認為次世代等如多邊形，所以SS再給PS超越。

我們用多邊形數目來表示多邊形能力是不全面的，其實N64的多邊形數目亦很多，飯島話由於材質貼圖數量有限，唯有減少多邊形數量，用大塊的多邊形貼圖。甚至減少格數。沒有顏色貼圖，只有火柴般的多邊形，有一千萬個你都不會要吧。N64在多邊形的質方面非常好，有MIP-MAPING，即當遠貼圖拉近時不會變為方格仔，所以十分精細。飯島話M2就是N64的ADVANCED版。

另外3DO老細表示世嘉去年蝕了600M美元，PS亦蝕了很多，3DO所蝕的連將M2版權賣給松下所得的100M美元亦彌補不到，所以投資32BIT的都的都蝕本。不過我相信這只短期虧蝕，開發、廣告、推廣、蝕本價傾銷等引致的虧蝕，會在日後遊戲軟件增加銷量而轉虧為盈。本人絕不相信有這麼多CPU，RAM，CD ROM等零件加上批發、運輸、零售、廣告等費用可以賣19800日圓，INTEL PENTIUM 133一粒都賣三千幾啦。冬季限定版有《CHRISMAS NIGHTS》送都只賣二萬日元，簡直蝕到入骨。

佢話自己以前高估了32BIT的能力，現在認為只有64BIT才能滿足要求，仲話M2最初會用4倍速C D ROM做，將來可能有兼容DVD版，會在1998年出現，年尾更降至299美元。我雖然希望如此，但出現日期我就認為一延遲及價錢不會這麼快回落。

講開DVD，AV展的DVD大多質素欠理想原因是接線用RCA VIDEO線及電視機質素問題。如你有看過SONY的，就會發覺解像度及立體感超越最高級的LD，原因是SONY用S線和32吋高解像顯像管，才發揮到DVD最佳表現，正如將來的DVD-AUDIO如用2000元的HI FI播，就不會跟CD有大分別。我亦曾看過用14吋專業MON播DVD，解像度及立體感非常突出，雖然在2呎內看看見極少量因壓縮帶來的幼粒，但在五呎外看就不能察覺。我亦曾在日本機場看過SONY 32吋高解像衛星節目，解像度更高，立體感更誇張過現實，在2呎內看亦有輕微不穩定幼粒，但在五呎外看就完全看不到，可是成本卻非一般人所能擁有。

JOHNNY

《春風戰隊V-FORCE》㊣！

TO 教主先生：

各位觀眾！（請提高8度大叫出，多謝！）又係下寫信嚟呀！不過第一件事係點解GAME PLAYERS又脱期呀！大佬，明明係星期五出的書居然到星期日都未出，有點攪錯呀！

好啦！言歸正傳，GAME評——近日PLAYSTATION出咗隻叫《春風戰隊V-FORCE》，有「餅」錄影帶送，而且仲係3CD，嘩！正！大件夾抵食。如果你係一個超級動畫迷的話你一定會覺得好㊣，因為無端端都會有D動畫俾你睇；但如果各位只想向高難度的SLG挑戰的話，咁你就一定失望而回，因此GAME根本沒有什麼難度（小弟剛玩了2版），只要懂得如補給和修理的次序根本沒有問題的。而個餅有5大分鐘嘅錄影帶所收錄的是GAME中的吧之類的東西，咁梗係比CD玩個陣啲畫面靚少少咁多啦！大概此GAME最可惜的是水貨佬又將售5800日圓GAME買$680大圓（雖然見過$780，但都有買）。

跟住講下SATURN隻《VIRTUA ON》啦！其實此GAME都出得幾好，動作十分流暢；畫面，大家心照就算啦！三幾佰加上部依家賣千幾蚊嘅主機你又想有乜「高解像」之類的東西出來呀！有得玩咪算囉。唔知道我係唔係因為用咗果個《NiGHTS》送嘅JOYPAD玩的原因，成日左右回轉都好似慢幾拍咁，高各位高手多多指點指點（唔好叫我賣果個「無敵快樂棒」，因為無乜地方，等我中咗「六合」之類先講啦！）

又講下幾其他GAME啦！SATURN隻《REAL BOUT》相信好多人都有買，好多人都玩過，但係有無HOLD個機先！哈哈！小弟HOLD過兩次咁大把。情況係在第三個景中，即是什麼公園果個，在面有塊NOTICE BOARD AND右面有架LIFT果個；大家請注意左面塊NOTICE bOARD打爆咗之後有三隻好似雀的木公仔飛吓飛吓咁，問題就在此處發生啦！果次小弟用呀KIM，只剩抵4秒咁大把嘅時候用咗「潛在能力」打電腦（右攻左），當然4秒唔夠時間出所招式而會LOSE啦！但係TIMES UP咗之後塊NOTICE BOARD仍然打爆咗，個電腦飛咗去果幾隻雀到夾死咗，根住又無話邊個WIN OR LOSE之句出現，根住就HOLD咗啦！兩次都係咁，而小弟問過其他的的FRIENDS又話未試過……太邪啦！！！

哈哈！終於都出咗本GAME PLAYERS（有無攪錯，寫信都要用幾日？）37期啦！首先，在下請ZAC先生去旺角大場睇睇，隻《細架拖拎卡》一早有人打爆啦（如有得罪請多多原諒）！

最後，都要講吓隻《待人》，我最愛的右京先至無敵呀！當你練成站立出「秘劍燕返」果陣時（出法：↙↓↘→↗+A or B or C）簡直陰人陰到痺，比起忍者嗰招分身更加難對付呀！

祝GPM唔好再脱期啦！

藤島流貓實工大自動部部長
女神親衛隊 森里螢一上

PS又係預你唔睇讀者話：

1.在最新一次的編輯招聘廣告中，我並不覺得你地請編輯，而是請（1）記者（2）中文打字員
2.福田君真快手，咁快就買到HITOMI隻CD，但係係唔係初回㗎？小弟見到賣$450大元！
3.NEWTYPE連續三期送的「EVA」合拼大POSTER終於合體了，雖然放到咁大，D公仔唔多SHARP，但係都好過無啦！
4.「加持」件衫上面果面六角形嘅章有得賣啦，唔知幾時到「葛城」領上的軍官章呢？
5.下次再會！

《吞食天地 II赤壁之戰》好玩！

編輯先生：

當我睇到呢個題目有得俾我地D讀者評GAME，我真是十分之興奮，因為睇咗你地（遊戲誌）啲GAME評都成37期囉，終於可以嘗試一下評GAME的樂趣。好！不説廢話了！我今之要評的GAME是《吞食天地 II赤壁之戰》，呢隻GAME一出真的使我十分興奮，所以我第一時間從遊戲誌專賣店買回家中，一玩之下，就發覺和街機沒有分別，應該是更勝街機版！因為在玩GAME途中沒有慢機，又可以像街機一樣見人就碎，見人就斬......其實這GAME十分之成功的一項便是新招MODE，不過本人就鐘意叫佢做連招MODE，因為本人成功創了一招極惡連續技（個名我改的，好唔好聽呀？）如果是關羽的話便只限制住四種人，大隻佬，許諸，晏明和呂布，方法是捉住對手打兩野然後用空中撻，記住再加新招，可以中成十幾HITS，正！還有的便是反賊魏延，佢用的方法和關羽一樣，但係佢冇只限住某D人先用到，而係全部人都得！好霸道！好邪惡！雖然佢個招D攻擊力唔夠關羽多。不過佢的實用性是五個人之中最高，因為我試過用佢半粒鐘就打爆機……，不過，這GAME仍然有缺點，唔可以三打，音效比其它GAME細聲，還有便當關羽出飛壓時會沙聲。不過，這GAME絕對值得買，我諗有此GAME的朋友（包括遊戲誌編輯）都會認同我呢番真心説話，和感受一下極惡連續技邪惡暢快感覺。（呢句好鬼死長，仲有我係唔係唔係好冇責任呢？）

評分：

人物／機械	4分
畫面	3分
音樂／音效	4分
故事	3分
操作性	4分
投入度	5分
原創性	4分
難易度	2分
移植度	4分
平均分	3.67分

祝！

各位編輯大佬月入過億
鐘意碎人的讀者上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關

無責任讀者擂台 下回預告：

39期——「1996 GAME壇大事回顧」（截止日期：12月12日）

無可否認，GAME壇在1996年有着很大的變化，藉着年尾的時候，好應清算一下，看看誰是誰非；話題不限，只要是在96年內GAME壇所發生的事件，都歡迎閣下來信談談。

40期——「無責任讀者GAME評」（截止日期：12月27日）

電視游戲信箱

最近天氣涼了很多，希望多穿衣服，以免着涼，睡前記得蓋被，半夜記得去……

早陣子一口氣推出了很多SLG（SS，PS都是），相信大家也未必玩得哂，但往後已經有一大堆鉅作殺到，真是不愁寂寞也，唯一的顧慮只是……錢！

家中玩《VF 3》要幾錢？

WATER DRAGON：

本君子是第二次寫信來的，希望您再能解答我的問題：

1.貴刊可否以「打鑊甘」方式刊出《VIRTUA FIGHTER 3》人物的完全出招表？（因我為了這個問題而被追買本「爆X王」睇）

2.《VF 3》嘅SOUND TRACK會幾時出？您認為值唔值得買？

3.點解貴刊最近幾期冇咗「GAME MUSIC STATION」的專欄？

4.可否刪除《野野村》和《POLICENAUTS》的小説式攻略而改為第二D專欄？

5.在11月尾的「JAMMA SHOW」是否最後一年的展覽？（因為下年就係97……）

6.如果在家中玩街機《VF 3》需要買甚麼零件（唔要機殼）和總共需要幾多錢？

7.NEO GEO CD Z版《KOF 96》嘅戰鬥前LOAD碟時間要幾多秒？

8.SEGA SATURN版《KOF 96》用了TWIN ADVANED ROM SYSTEM專用RAM帶嘅LOAD碟速度會否和「KOF 95」差不多快？

9.SS版的《SEGA RALLY PLUS》《VIRTUAL ON》和《新DAYTONA USA》可否用對戰線玩？（注意：唔係X-BAND）》

10.遊戲誌專賣店會唔會炒貴D GAME

11.若我寫編文章寄去「無責任讀者擂台」有冇線人費收？

12.現在我已經有SS同PS，如果再買NEO GEO CD Z是否很無謂？

祝全體工作人長命百歲，年年益壽！

問題少年侏儒狗上（絕筆）

問題少年侏儒狗（點解咁叫自己呀你？）：

1.「打鑊甘」要遲小小先出。

2.《VF 3》的SOUND TRACK已經推出，是FANS的話就要買。

3.「GAME MUSIC STATION」今期已經有刊登。

4.相信支持開的讀者唔肯嚕……

5.據有關人仕透露，明年可能會再辦。

6.相信都要十一、二萬。

7.詳細數字就不知，但應該不太慢。

8.由於SS版《KOF 96》要用RAM而唔係用ROM，所以LOAD碟便較慢。

9.《SEGA RALLY PLUS》同《VIRTUAL ON》就只可以用「X-BAND」對戰，但據講新《DAYTONA USA》就可以。

10.基本就唔會炒，但如果入貨價貴，咁當然要賣得貴。

11.「無責任讀者擂台」係俾讀者交流意見，當然係無稿費啦。

12.OF COURSE NOT！若想玩最新最快嘅SNK GAME，都係買番部「NGCD Z」啦！

天才都有問題

WATER DRAGON：

本人是第一次來信，希望能夠解答下「小小」問題。

1.NAMCO的TOKYO WAR會否移植落PS？

2.M2是否已定在明年3月推出，價錢大約會在幾多？

3.請問PS的「啡機」現在還有得賣嗎？與其他盒的有甚麼分別？

4.有一種用錄影帶式盒「裝著」的VCD咭與SEGA本身的VCD咭有何分別？兩者價錢如何？

5.SS有甚麼好玩的RAC GAME？請舉五個例？

6.N64的金田一是否已經取消了這隻GAME？

7.PS的黑機是否在日本八會才有得預訂？

感請WATER DRAGON解答以上問題，在下真是非常感動，THANK TOU VERY MUCH！祝身體健康！

天才上

天才（天才都要問我？）：

1.雖然未有有決定，但WATER DARGON都非常渴望其推出。

2.M2的推出日期在現時還是迷一般。

3.PS「啡機」現在很難有得賣了；「啡機」最不同的是擁有獨立「S端子」輸出。

4.基本上都是一樣，價錢也是相若。

5.《灣岸DEAD HIT》，《DAYTONA USA》，《SEGA RALLY CHAMPION》，《F1 LIVE INFORMATION》及《OUTRUN》。

6.當然不是。

7.是的，若不是會員便不能訂購黑機。

SONY GLASSTRON非常正！

靚仔水龍先生：

你好！小弟初次來信，希望靚仔水龍先生可為小弟解答以下問題：

1.小弟希望十二月前買SONY GLASSTRON，想問一問這部視像電視周圍會否出現漏光情況呢？

2.這部電視能否帶出街，能否用無線電接收呢？

3.「金手指指點點」可否出定期刊出？

4.有沒有PS或SS的金手指密碼？

5.可否告訴我《心跳回憶》的密碼？

6.V-SATURN是否較SEGA SATURN及HI-SATURN靚？

祝WATER DRAGON一日比一日靚仔，打機一日比一日叻！

希望可以早點有回覆的讀者

黃定X敬上

黃定X（SORRY，因看不到該字）：

1.會有小許，但不算嚴重。

2.不能收電視，但可以帶出街。

3.現在計劃中。

4.暫時未有。

5.你要的是甚麼呢密碼？

6.只是靚小許吧。

SS出《天地吞食III》？

編輯先生：

本人是第一次來信，希望能解答以下問題，不要有問冇答。

1.V-SATURN會不會出軚盤？

2.SS會不會推出《金田一少年之事件簿》？何時？請幫我追問一下。

3.AD版的《SEGA TOURING CAR

CHAMPIONSHIP》將在何時推出SS版？

4.《VIRTUA FIHGTER 3》在何時推出SS版？

5.《櫻大戰》的SAVE CARD大約幾錢？

6.《VIRTAUL COP》的光線槍是不是以玩所有對應光線槍的遊戲？

7.《天地吞食III》會不會推出SS版？何時？

8.你覺得PS抵玩還是SATURN抵玩？

9.我覺得貴刊介紹PS GAMES多過SS GAMES，(這只是本人之見)盡可能介紹多些SS GAMES可以嗎？

10.貴刊可否在每期舉辦有獎遊戲？(例如送SS GAME或PS GAM)

11.那幾隻SLG、RPG GAME是你喜歡的？(SS的)

12.貴刊可否設多一欄專門給各地機友交換心得或交個朋友的？

祝銷量冠軍！

遊戲誌的忠實讀者

金田七上

金田七：

1.V-SATURN用的軟盤即是普通的SS軟盤。

2.未有消息。

3.SEGA還未公布會否推出該GAME。

3.遲一些吧。

4.還未定出日子。

5.大約是$320。

6.是的，絕無問題。

7.?《吞食天地 III》?

8.若以軟件的價錢來說，SATURN會較抵買。

9.事實上，PS的GAME出得較多一些。

10.經常送就不矜貴了，但今期仍然有得送。

11.SLG有《大戰略》，《J-LEAGUE創造職業球會》，《MASTER OF MONSTER》；RPG則有《LUNA SILVER STAR STORY》，《真．女神轉生～惡魔召喚師～》等。

12.這個提議十分值得考慮。

PS再出《心跳》續集？

編輯先生：

本人第一次來信，望能解答以下題：

1.《少年街霸 2》(英文版)，即可選殺意隆，何時會在PS處出？

2.可否略述PS將出的《BIO HAZARD 2》的玩法。

3.SS如果又看VCD，又玩GAME，會否壞機？

4.請問PS哪幾隻足球GAME好玩？

5.PS會否再出《心跳》續集？

6.行貨PS有沒有S端子？

7.行貨和普通PS有何別？

8.PS的《鬥神傳》和《鐵拳》會否再出續集？

9.遊戲誌可不可能減價？

10.為何不再翻印售罄的遊戲誌？

敬希能解答以上疑難！

祝貴刊銷量蒸蒸日上

爛面及牛仔褲上

爛面及牛仔褲：

1.你是說《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》吧，未有消息推出呢。

2.大約都是和《BIO HAZARD 2》一樣的玩法。

3.如果你看的是翻版VCD和翻版GAME就很易壞了。

4.較好玩的就只有《J.LEAGUE 實況WINNING ELEVEN》。

5.KONAMI的高層正在檢討這個可能性。

6.行PS貨沒有獨立的S端子，但仍有專用的S線。

7.行貨的PS是用220V而水貨的PS是用100V的。

8.當然會，就是《鬥神傳3》和《鐵拳 3》。

9.大佬，我都要食飯㗎……

10.因只有這樣才可顯得珍貴。

SS版《KOF 96》將快推出

WATER DRAGON：

希望能幫我解答以下問題。

1.請問遲些推出的《KOF 96》(SS版)的擴張RAM帶能不能用來玩《RB餓狼》及《侍魂III》？

2.請問上期所說的「全港《J.LEAGUE創造職業球會》大賽」將在可時可地舉行？又會以怎樣的形式舉行？

3.為何《J.LEAGUE.創造職業球會》在年尾使用金錢暴增這秘技時，不能將金錢變到999億(在下由開機玩到現在，大慨二十多年)也不能變到999億？

4.上期在(專欄專題)中說將在今年12月尾推出《KOF 96》是否真的？若不是，大慨會在何時？

5.SS會否推出《第四次機械人大戰》？

6.SS的《天外魔境》到了現在還未出？究竟在何時會推出？

7.《夢幻模擬戰 III》的第五隱藏版真是非常難玩，能否教一教下怎樣呢？

祝貴刊成為全港最高銷量的雜誌。

金田一上

金田一(金田七和你有啥關係？)：

1.擴張RAM CARD是可以兼容的。

2.現在還在籌備中，你有意見的話大可以寄信來。

3.用這個秘技的所得金錢是沒有固的數目。

4.當然是真的，SS版《KOF 96》就在12月27日推出。

5.SS應該不會推出《第四次機械人大戰》了。

6.SS的《天外魔境 第四默示錄》將會在1997年1月14日推出。

7.你有沒有看上期的《夢幻模擬戰 III》攻略呢？

SS看鹹碟好正？

MR.H2O DRAGON：

您好！希望閣下能解答我以下的疑問：

1.SS的記憶卡有多長壽命，即卡內的資料在我不自行刪除的情況下，可以保留多久？PS的呢？

2.SS的MOVIE CARD是否可增強所有GAME的畫面質素？

3.用SS看(鹹？)碟，畫面質素如何？

4.閣下對貴刊35期EX介紹的SS版《BATSUGUN》有甚麼評價？

5.SS版《超時空要塞》可否雙打？

6.SS版《吞食天地II之赤壁之戰》中，張飛的旋轉打樁機和趙雲的空投有無刪除，有無象PS版那樣加點新玩意？

7.為何家庭版的縱向射擊GAME都把畫面收窄？

8.SS改機加直讀IC會如何傷害主機？

9.閣下認為全港邊間機鋪最巴閉？

10.27號中午，當好多人在尊賣店前等候開門派飛時，有位食香口膠類食物的四眼哥哥映眾人的相，本人亦在相內，這位兄弟會否是水龍大哥的同事？

期望能見到閣下的解答，希望《遊戲誌》的員工成日加人工！

乖學生

乖學生：

1.SS的MEMORY CARD據稱約可保持三至四年左右；PS的也是差不多。

2.並不是，只是增強某些GAME的OPENING畫面。

3.唔……乖學生係唔應該睇「鹹碟」嘅。

4.是一隻不俗的STG。

5.SS的《超時空要塞》是不能雙打的。

6.並沒有刪除。

7.因95%以上的蹤向STG都是打直的。

8.因那些翻版CD-ROM遊戲的製作質數甚差，CD中的資料庫經常有錯誤及模糊不清，引致SATURN的鐳射頭在讀取GAME中的資料時非常困難，從而令鐳射頭經常作出不規則的左右震動；鐳射頭的壽命便是因此而縮短了。

9.在WATER DARGON心目中，只要是燈光火明和不是烏煙瘴氣的便是不錯的機舖了。

10.據說那個是該商場的工作人員。

遊戲   市場



讓/徵超任盒帶

讓超任盒帶《高達G-NEXT》連增加機體，版圖ROM CARD(此ROM CARD原價$180)及機體、版圖介紹攻略本(攻略本原價要$120)，售$550(或以超任《第4次機械人大戰》+$150交換)
另本人誠徵超任盒帶《第4次機械人大戰》，本人願意出價350，多謝!!
聯絡方法：任何時間CALL77746530留下口訊，必覆。

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關





原裝PS遊戲

原裝PS遊戲：心跳回憶，$250，心跳COLLECTION$150。原裝SS遊戲；龍珠真武鬥傳，GUNGRIFFON、三隻眼吸精公主，各150。另SS原裝軟盤及JOYSTICK，各150。
聯絡方法：91047392蘇生洽。

徵PC版「天地無用！魎皇鬼」

讓徵PC版「天地無用!魎皇鬼」CD中文版，必須是原裝有盒兼齊料，價$170可略加。另徵「天地無用!魎皇鬼」秘藏館，必須有盒原裝連5隻CD，價$500可略加。另讓PC版「劉伯溫傳奇」CD版，原裝但沒有紙盒，其餘則完好無缺，由於沒有紙盒所以送CD盒價$50，不議價。(最好能在大埔區交易)P.S.知道哪裡有「天地無用!魎皇鬼」CD中文版和「秘藏館」售賣者，請來電提拱資料，萬二分感謝。
聯絡方法：五時至九時26622683 A君洽。
人不在留電話姓名必覆。





誠徵SEGA SATURN VCD咭

本人誠徵SEGA SATURN VCD咭一張，需試咭及性能良好，價五百或以下。
聯絡方法：4:00PM-11:00PM
請電：27283373吳嘉諾洽
(如人不在請留姓名電話必覆)

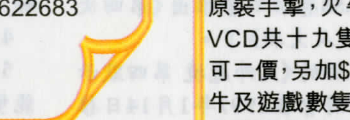
徵SS HORI大手掣

徵SS HORI大手掣$100左右。UFO型ANALOG手掣$100內。紅外線手掣$100內。另徵NEO GEO帶GAME(不是CD)多隻，價電議。另徵SS GAME：三級賭場(3CD)可以PS或SS GAME換，$150左右可加。另有少量PS，SS遊戲出售，歡迎來電(ARC THE LAD，WINNING ELEVEN，飛龍II，龍珠等。)無意勿電。
聯絡方法：星期一至五 3PM-10PM.23295605搵陳先生
不用說來意。



讓三洋3DO

急讓三洋3DOFZ-1連VCD機一部，有原裝手掣，火牛，AV線各一，送遊戲及VCD共十九隻，全部九新成，$2000元可二價，另加$200元送PC機車手掣，火牛及遊戲數隻全套七成新。
買機留電必覆。
交易地點：各地鐵站。
聯絡方法：25667993
11:00PM—12:00強洽。



讓絕版PS

讓絕版PS及SS有盒八成新啡盒PS未改過機獨立S端子、原廠手掣2個原廠大手掣一個，正版碟十隻，AV線送無敵火牛，S端子線1條，價2200可略減(長盒絕版SS直入IC送原裝碟5隻包括NIGHTS連手掣原裝SAVE咭1張。讓SONY 16比9 32吋貴麗單窗大電視多種功能雙視窗用來打機最好不過價15500，SS價二千另讓SONY立體眼鏡110V價4500九成新全套整齊。
可在大埔及九龍城區交易有意者請電留言買機
聯絡方法：26675367
早上9:00—2:00
晚上9:00—11:00
阿偉。



誠讓SS GAMES

本人誠讓飛龍2 $200，魔域戰士2$180，大戰略作戰FILE $120。可用吞食天地2或原裝世嘉街機JOYSTICK交換以上任何兩隻GAME；亦可用街霸ZERO 2交換全部。荃灣或屯門交易。另徵完裝日本聖肌魔紅白機遊戲帶$90-100
聯絡方法：24486328早九-晚上十時，人不在留電話必覆。



徵GAME PLAYERS

徵GAME PLAYERS 1-29期，每本$15-20。另徵SS VCD咭，必須試機，價$500，另讓世嘉5代主機連火牛及多隻GAME，價$200。
聯絡方法：星期一至五，9:00AM—17:00PM電23315711伍生洽。



誠徵紅白機帶：

本人誠徵原裝FINAL FANTASTY I,II,盒帶,價錢電議。
聯絡方法:71110303 CALL必覆。



SONY 14吋 RGB MON

誠讓:SONY 14吋RGB MONITOR MODEL:KX1410QM新款連遙控,極靚畫質,九成新價$2500有意請CALL傳呼機:71128635 A/C 9008
聯絡方法:傳呼機71128635 A/C 9008



誠讓 SATURN 主機

本人誠讓SATURN主機(灰機)連手掣一個,買入半年,送火牛,AV線、解碼卡(可玩美版)及原裝GAME三隻,可即玩。因工作問題才割愛,市面上已絕版,價$2300,可略減。
聯絡方法:晚上7:00至晚上10:30電:26851949林可峰洽。



大量徵求

徵超任帶:魔法陣(2)$250,魔裝機神$350,徵PS GAME波洛古羅斯物語價電議。
徵PS GAME:心跳回憶$200或特別版心跳回憶價電議
徵超任RPG的盒帶價電議,另徵PS遊戲RPG和A.RPG連攻略價由$150至$250之間另外誠讓超任帶瑪利奧RPG連攻略價250,天外魔境ZERO$130(八成新)
(以上徵 購遊戲價可略加,讓可略減)
(注明買乜或賣乜和價錢)(永遠生效)
聯絡方法:72980244
留言或留下聯絡方法蔡英麒洽。



誠讓超任盒帶

本人誠讓超任盒帶《魔裝機神》,價$488。本人亦有意讓魔裝機神CD一隻,價$188。
聯絡方法:星期一至五下午六時至九時電265412825廖啟文洽。



讓 SATURN VCD 卡：

SATURN VCD卡新版本可看PHOTO CD及多聲道有盒。保養及說明書九成九新$800。SATURN GAME:平成天才及VIRTUAL HYDLIDE名$80十成新。萬用博士主機連32M卡及超任,世嘉五代界面,可玩齊超任及世嘉32M或以下之遊戲,賤價$1200。世嘉五代主機$300。另徵NEO GEO Z主機$1500,龍虎紀念版及METAL SLUG各$150、D之食卓及戰斧各$100、X-MEN$120,少年街霸 @$150。64主機連一盒GAME $1500。
聯絡方法:76375021王洽
請聲明買遊戲機留電必覆。



徵 PS 原裝 GAME

徵PS原裝GAME《TOBALNO.1.少年街霸 II、鐵球、吸塵小子、雙截龍、STRIKERS 1945》以上遊戲GAME價$200~$250價不等,可略加
聯絡方法:有意者請電24142258(1:00PM—5:00PM)要在荃灣區交易,如人不在請再電90439344找興洽。



誠徵 PS 主機

本人誠徵PS主機一部,$700-1000左右,視乎機甚麼型號,徵記憶咭或STREET FIGHTER ZERO 1及2。
(如人不在勿說來意)
聯絡方法:有意請電23301355(PM8:30-PM9:15)找葉漢明洽)

誠徵世嘉 SATURN

誠徵世嘉SATURN一部,連VCD咭,兩個原裝手掣,(要連機盒),價錢$1000(未加IC),價錢$850(加了IC),所有可略加(七成新)徵SATURN或PS手槍(要原裝),每支$$80徵SATURN GAMES,夢幻模戰3,少年街霸2,RB餓狼傳說,每隻$80
最後一部SONY影碟機,可看LD及VCD,型號不區,要八成新以上,價$1200(可略加)。只在屯門交易,無意勿電!
(此告示有效期至一九九六年十二月十五日)
聯絡方法:星期一下午4:30PM至6:00PM電:24598248吳洽。



誠徵遊戲誌

誠徵遊戲誌1至32期,合共$200,勿講價。徵PS原裝軟盤一個,價100,九成新。
心跳回憶限定版
PS遊戲:心跳回憶限定版全新未開,$4000。
SS遊戲:櫻花大戰限定版A、B版,各2000,
另有大量全新PS和SS原裝遊戲,價電議還有大量動畫LD價議。心跳回憶珍藏電話卡,$4000。
聯絡方法:94582560 BRION洽



誠讓超任博士

本人誠讓超任博士全套約$1700-1800有說明書不議價送世嘉五代全副武裝。另讓PS有腳踏盤一個,小玩,現售$290左右。PS SAVE CARD售$100有盒、說明書。另外本人有一排8M EDO RAM (72PIN)「電腦」,因為買錯了,原價$540,現售$450左右,買入一星期多些。以上物品只在九龍區地鐵站和火車站,無意勿電。
聯絡方法:71163880 CALL 2755
(星期一至四下午4:30—9:30
六日至日皆可)

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一·必須以本表格填寫（影印本亦可）

二·必須填寫真實資料

三·來信必須連同身份証副本乙份

四·一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五·來信請寄:香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓;信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一·來信如不按規則指示將不會受理

二·本刊保留刊登信件的一切權力

三·讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

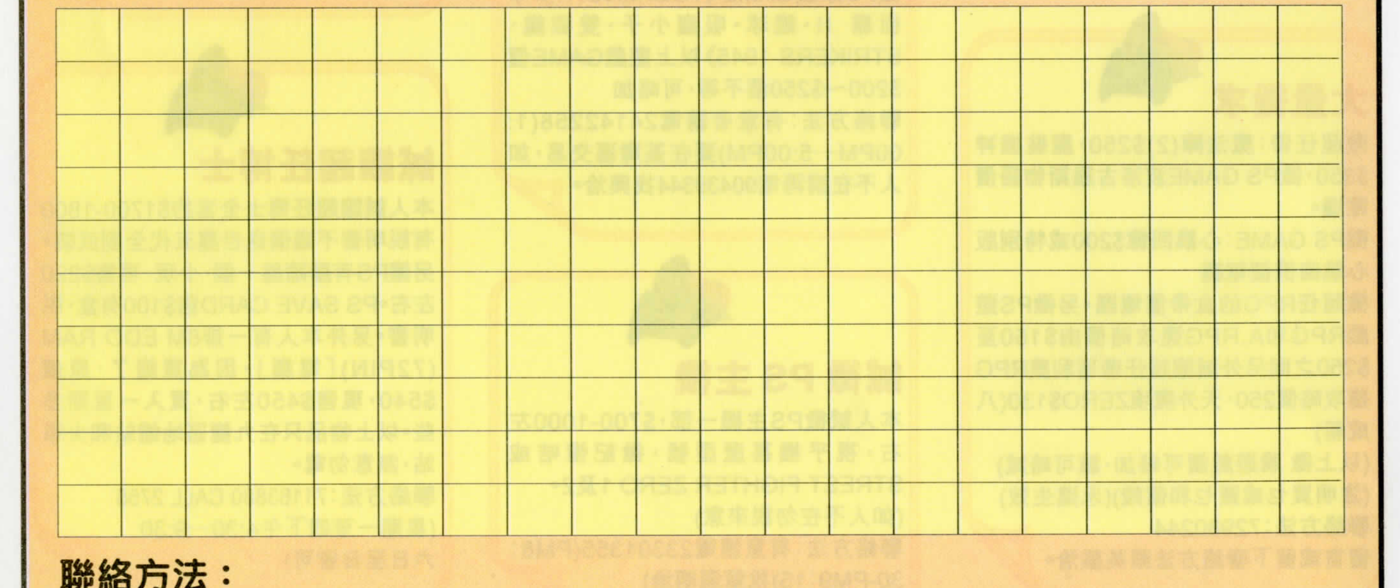
姓名：

身份証號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：














■九龍旺角亞皆老街 83 號先達廣場地下 G60 號舖 ■電話：2391-1067

■ SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.

新登場之電腦軟件

《光輝寶石箱》

SCREEN SAVER，WALL PAPER，ILLUSTRATION COLLECT……



近日登場！現已接受預定！

《NOeL TASKLAUNCHER KAHO'S WONDER MENU》

改變閣下電腦的操作環境，代步日日陪住你！附送特製MOUSE PAD！






《SCREEN FIGHTER》《STREET FIGHTER》之SCREEN SAVER，附送特製MOUSE PAD！



《GUNDAM TACTICS》Win95版

名作中之名作，真實時間的SLG，首批附送特製POSTER！

仲有……

1：1等身大「凌波麗」紙板，《櫻大戰》電話咭……

同埋……

大量《心跳回憶》精品——時鐘，坐枱月曆，撲克牌，水杯……

好多好多……無位寫啦……

歡迎預定各類遊戲精品，詳情請與店員查詢

本店所出售之遊戲軟件全屬原裝正版





野野村醫院的人們

TEXT：J.J



在5樓離開升降機的我，一邊期望着勉造已經來到，一邊回到了病房。

真是大失所望，勉造似乎仍未來到病房。竟然要我這位天才偵探等待，這個人也真是夠大膽了。

琢磨呂：（嘿，算數吧……反正這裏也是我的病房。）

我將枴杖放到窗邊，自己則睡了在床上。從那稍為打開了的窗戶中，吹來了一些感覺相當舒服的微風。

讓治：「呼，睡得真好……你是幾時回來的？」

睡在旁邊那張床的讓治起了身，再故意走到我的床邊伸懶腰，並用衣袖擦了擦眼。

琢磨呂：「你真是個愛睡的傢伙哩。」

讓治：「嘻嘻，我自幼就已經是這樣的了。」

咯、咯、咯。

就在這時，走廊上響起了一陣我早已聽慣了的腳步聲。於是我仰臥在床上等那人進入這房間。

讓治：「很厲害的聲音啊……」

我向讓治打了一個眼色叫他回到自己的床上。而他就顯出一副很冇癮的表情，拿着面巾離開了房間，似乎是要去洗面吧。

勉造：「啊……終於也在了嗎。」

就像是和讓治換人一樣，勉造踏着那長筒靴進入了我的房間。

勉造：「嘿……都是因為你，我這雙靴子磨損不少了。」

勉造他一邊説着，一邊用那條污穢不堪的手巾抹着額角上的汗水。雖然我亦很想馬上問出檢查指模的結果，但還是想等他自己説出來。

勉造：「呃……」

勉造很小心地從胸袋中取出了一個透明的塑膠袋，裏面放着了我所交給他的那個VIRGIN SLIM吉包。

勉造：「跟着是……」

勉造他裝模作樣地解開了手上拿着的那條浴巾。裏面有我交給勉造的那個尿瓶。

勉造：「真是的，竟然要我拿着這樣的東西……」

勉造他望着那個尿瓶自言自語起來。從尿瓶背後所見，勉造的樣子顯得比平常更為好色。

勉造：「啊、還有呢。」

今次他從胸袋中取出了一個放進了一柄手術刀的塑膠袋。那傢伙更將這塑膠袋放在我的面前搖來搖去。

勉造：「我勉勉強強……才將這個亦一起調查到的。」

我的忍耐已經超越了界限，再沒有心情去勉造他自己説出來了。

琢磨呂：「勉造，跟我過來。」



我同時抓着枴杖和勉造的手，將這傢伙拉了出走廊。

勉造：「幹、幹甚麼啊。」

琢磨呂：「病房這個地方不太好……我們就在走廊裏説吧。」

勉造先是顯出一副很奇怪的表情，但最後亦想到是另有原因而開始笑着臉説起來了。

勉造：「雖然不知是甚麼原因，總之我就是替你調查過指模的事情了。」

勉造這樣説着，從袋中取出了一本黑色的記事簿。

勉造：「關於VIRGIN SLIM吉包上的指模以及你交給我那個尿瓶上的指模，我們只確認到有其中一種是屬於同一個人的。」

琢磨呂：「只有一種？」

勉造：「對……你有碰過這兩件物件嗎？」

琢磨呂：「嗯，有碰過。」

勉造：「所以那些就是你的指模了。」

琢磨呂：「肯、肯定不是兩種類嗎！？」

勉造對我哼了一下，肯定地説着。

勉造：「我這雙耳朵還很靈敏……怎有可能會聽錯呢。」

我從梨惠那裏聽説過那張字條是她所寫的。而那張字條亦是放在VIRGIN SLIM吉包裏面的，不過從鑑定的結果看來，梨惠是向我講大話了。

琢磨呂：（那枚煙頭並非是梨惠的嗎……那麼，就連寫那張字條的人亦不是她了嗎。）

勉造：「另外，在這手術刀上的指模以及尿瓶上的指模，也可以肯定是屬於同一個人的……而在這手術刀上，就只有一個人的指模。」

琢磨呂：「等、等等……我沒有碰過那手術刀啊。」

勉造：「是嗎……那麼，是誰同時碰過這兩件東西的呢？」

琢磨呂：（……）

我拼命地在腦海中將這些事情串連起來。

勉造：「好，我要説的亦已經説完了。」

琢磨呂：（……）

勉造：「西條偵探事務所那邊又怎樣了？……既然對手是你，幹甚麼也是白費的吧？」

琢磨呂：（……）

勉造：「喂，你有在聽我所説的話嗎？」

琢磨呂：（……）

我將勉造留在走廊回到病房，睡了在自己的床上。

勉造：「喂！！」

走廊那邊傳來了一些慘叫般的叫聲。不過我現在並沒有打算去應那傢伙。

琢磨呂：（……）

勉造：「喂、喂……海原。」

琢磨呂：（……）

勉造：「啤、真是個任性的傢伙……我下次來的時候絕對會找到材料寫的。」

琢磨呂：（……）

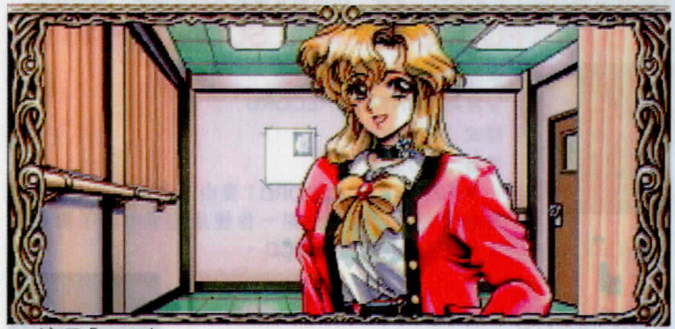
我一邊聽着響遍走廊的長筒靴腳步聲，一邊繼續想着關於指模的事。勉造他大概沒有理由會説謊，而我亦沒有理由會聽錯那傢伙的説話的。

琢磨呂：（VIRGIN SLIM上的指模與尿瓶上的指模並非一致即是指……）

●VIRGIN SLIM的吉包並非是梨惠的東西（バージン・スリムの



箱は梨恵の物ではない)
琢磨呂：(對，VIRGIN SLIM的吉包當然不會是梨惠的東西了。尿瓶上有梨惠的指模是可以肯定的，而VIRGIN SLIM吉包上卻沒有同樣的指模……唔。)
在我的腦海中，想起了與梨惠在資料室內的對話。梨惠當時的確是説過VIRGIN SLIMVIRGIN SLIM的吉包以及那張字條都是屬於她的。但事實似乎並非是這樣。假如是這樣的話，尿瓶上就必須附有同樣的指模才可。
琢磨呂：(取而代之，榮作掉在大堂上的手術刀上就附有和尿瓶上的相同指模……)
想起來，手術刀上的指模就即是屬於梨惠的了。不過，為何榮作會拿着一柄只有她手指模的手術刀呢？
琢磨呂：(！？)
我的腦袋中突然靈光一閃，那些複雜的關係似乎有一部份是解開了。
琢磨呂：(亞希子她們拿着那柄附有梨惠指模的手術刀……前往殺死院長。)
不過為何會是梨惠呢？我一邊感到掌中冒汗一邊繼續想下去。
琢磨呂：(亞希子難道知道梨惠的雙親……是死在這間醫院的事嗎？)
我不單是手掌，就連腳板亦冒起汗來。
琢磨呂：(她們不知用甚麼方法取得了梨惠的指模，並用它來殺死院長……由於不用值班的梨惠是一個人在屋頂，所以不在場證據是不成立的……對了，雖然VIRGIN SLIM吉包上的指模並非是梨惠的，但梨惠與亞希子都是承認將梨惠叫到屋頂這件事的。跟着當亞希子與榮作進入休憩室時，院長他已經死了。榮作因為太慌張而將手術刀掉了在大堂上……但為何VIRGIN SLIM之上又不會附有梨惠的指模呢……唔。)
就是連我亦感到有點焦急。當一邊符合情理後，另一邊又變得不合情理起來了。
咯、咯、咯。
有人正在叩門。
琢磨呂：(……)
咯、咯、咯。
讓治：「是了、是了。」
坐在床上看雜誌的讓治，邊看着我的臉色邊這樣回應。這傢伙或許也是感到那不對勁的氣氛，所以在打探是否應認讓人進入這個房間。但那個人聽到讓治的回應後，已經自己開門走進來了。不過就算那人是誰也好，我也不打算和他説話的。
涼子：「呃……我有些話想和你説的。」
琢磨呂：(……)



涼子「……」
病房中有一陣子被沈默所支配了。不過對我來説，會喜歡這沈默多於騷擾的。
涼子：「雖然我也知道沒有時間去説話……不過我還是希望讓你聽聽。」
琢磨呂：(嘿……到底怎麼了。)
●就聽聽涼子的説話吧。(涼子の話を聞いてやってもいい)
琢磨呂：「妳想説的……是甚麼了？」
涼子露出頗為高興的表情，走到我的床邊細聲地説着。
涼子：「哩……你最好還是不要對院長夫人説些無謂的話了。」
琢磨呂：「等一等。」
涼子：「呃？」
琢磨呂：「妳要説甚麼是妳的事……不過我這邊也有我的理由。」
病床下正安裝着偷聽器，而涼子想説的話卻似乎是不讓亞希子聽到會較好的內容。
琢磨呂：「涼子，過來這邊吧。」
我催促着叫涼子到走廊去。
涼子：「怎、怎麼了？」
琢磨呂：「嘿、我也説過是有理由的了……話説回來，妳説對亞希子説無謂的事是指甚麼一回事了？」
涼子：「在我被趕下這案件之前，主任曾經對我説過……你所得的情報會告訴給院長夫人知道，所以我可從院長夫人那邊查問。」
涼子咬牙切齒地説着。我這個天才偵探單是看見這表情，便已經馬上明白到她為何會從這單案件中被趕下來。
琢磨呂：「嘿、原來如此哩……妳因為拒絕這樣做，於是便被人從這件案件中趕了下來。」
涼子雖然沒有肯定我的説話，但她的表情就已經説給我知是這樣的一回事。涼子或許是想起了當時的事，臉色變得相當興奮。
涼子：「這種調查方法是不公平的……這樣做的話，就等如一開始便已經宣佈了你會輸掉。」
琢磨呂：「喂，不要太大聲呀。」
涼子：「對、對不起……這裏是醫院哩。」
琢磨呂：「不是這樣，我的病床被人安裝了一個偷聽器……説得太大聲的話會被聲到的。」
涼子的表情有一下子突然呆着了，雖然她似乎有話想説，但就想不到應該説甚麼話才好。我做了一個手勢，向涼子示意偷聽器是裝了在床下的。
涼子：「是、是哪個將偷聽器裝上的？」
琢磨呂：「當然是亞希子了……就如妳所説的一樣，我也不想她聽到些無謂的説話。」
涼子一言不語地點了點頭，偷偷望向我房間內的病床。當時她的視線變得很有偵探的模樣。
涼子：「我希望……可以和你堂堂正正的決一勝負。」
琢磨呂：「想與我決一高下，妳還是早了很多。」
涼子：「這、這個我也知道。」
琢磨呂：「呵呵，變得相當率直了哩。」
涼子做了一個她現時為止最為女性化的小動作。總之，她或多或少是在表示出自己謙虛的態度。
涼子：「為甚麼……為何要將偷聽器的事告訴我？」
琢磨呂：「是因為妳似乎想説一些無謂的説話了。」
涼子：「就此而已？」
琢磨呂：「若有其他理由的話，就是因為我想妳告訴我知……妳為何要做出這種背叛西條的行為？」
涼子：「主任他……是做不到的。」
琢磨呂：「甚麼？」
涼子：「……」
涼子就像是在找尋適合的話一樣，雙目無神地望着天空。
涼子：「我……希望可以知道真相。」
琢磨呂：「這對我來説也是一樣的。」
涼子：「不過……我已經不能再調查這件案件了。」
琢磨呂：「……」
涼子：「所以我希望你可以找出真相……只要可以找出真相的話，就算我會被事務所解雇也沒有所謂。」
涼子以認真的眼神望着我這樣説。
琢磨呂：「這樣説，妳是希望不是作為西條偵探事務所的偵探……而是作為一個普通的偵探來協助我嗎？」
涼子在認真的目光下點了點頭。
涼子：「梨惠小姐她……你知道這位護士的事情嗎？」
琢磨呂：「我知道呀。」
涼子：「她的父母……是在這間醫院中死掉的。」
琢磨呂：「這個我也知道……而且更有傳聞説死因會否是因為誤診。」
涼子吃驚得眼睛瞪得大大的。
涼子：「你竟然連這件事亦知道、果然厲害呢……不過這也是因為院長夫人曾委託我們去調查護士們的私生活。」
琢磨呂：「嘿、説不定這會是……」
●院長死掉之前的事，即是半年以內的事(院長が死ぬ以前の話で、それは半年以内の話だな)
涼子：「為、為何你會知道的？……剛好就是在大約半年前，院長夫人開始委托了我們。」
琢磨呂：「總之，亞希子是很清楚梨惠的私隱的。」
涼子：「對……就連她有孖生姊妹的事，院長夫人也是知道的。」
今次輪到我瞪大眼睛望着了。我望着她的臉，以確定她所説的事情。
琢磨呂：「孖、孖生姊妹？」

下期續……

GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

又再是一次相隔了很久的見面，各位還記得這個小專欄嗎？最近遊戲誌因為稿擠的關係，本欄停了兩個多月，所以今期會長話短説，先盡量補回這三個月來 GAME MUSIC 方面的新作資料。

在好友J.J的幫助下，本欄説不定會在短期內出現大改革，但實際會有何變化，還是等計劃變成事實之後才給大家一個驚喜吧。

最後是回答「八神」讀者的來信：你來信中問及《BIO HAZARD》ED的事，但這首歌應該只推出過CD SINGLE版，並沒有CD-ROM版的，想買的話可到旺角信和中心地庫找找，價錢大約是港幣 $95~$100 左右。

9~11 月份 GAME MUSIC CD 精選

美少女夢工場 夢見之妖精

發售日：9月4日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00222
價格：2500日圓

雖然這個PS版的遊戲仍未推出，但它的原聲大碟卻先行推出，裏面除了收錄了 PS 版的所有 BGM 外，還有一些女主角的獨白。

英雄傳説 IV~ 赤紅水滴 ~MIDI SPECIAL

發售日：9月5日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1186~7（雙CD）
價格：3600日圓

將FALCOM的英雄傳説最新作《赤紅水滴》的MIDI音源重新編曲而成，令人聽起來會有另一番感覺。

拳皇 96~ARRANGE SOUND TRACKS~ / 新世界樂曲雜技團

發售日：9月20日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00225
價格：2500日圓

由SNK旗下的新世界樂曲雜技團重新編曲而成的拳皇音樂集。其中更有着兩首雅典娜及一首草薙與八神的歌。

英雄傳説 IV ELECTRIC ORCHESTRA

發售日：9月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1188
價格：3000日圓

由經常替 FALCOM 作品編曲的寺嶋民哉，將「英傳IV」的其中 10 首音樂以交響曲的手法來重新編曲。

PERFECT SELECTION KONAMI BATTLE the BEST

發售日：9月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1189
價格：3000日圓

精選了KONAMI多個經典作品的BGM而成，其中有《超級魂斗羅》系列、《惡魔城》系列、《GRADIUS》系列以及《XEXEX》。

CAPCOM GAME SOUND TRACK「STAR GLADIATOR」



發售日：9月21日
發售商：VICTORENTERTAINMENT
編號：VICL-2174
價格：2000日圓

CAPCOM 首個 3D 對戰格鬥遊戲《STAR GLADIATOR》的原聲大碟，裏面收錄了28首 BGM 以及所有人物的合成聲音。

明日之記憶 featuring emi sanokura from NOeL

發售日：9月25日
發售商：PIONEER LDC
編號：PICA-1113
價格：3000日圓

以《NOeL》的女角佐野倉惠壬為主角的意念大碟。其中以惠壬的4首歌曲為主，另外亦收錄了由香、代步的主題音樂以及其他遊戲中的 BGM 。

LANGRISSER III ORIGINAL SOUND TRACK



發售日：9月26日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1033
價格：2800日圓

SATURN 遊戲《LANGRISSER III（本刊譯名「夢幻模擬戰III」）》的原聲大碟，除收錄了全41首BGM外，亦有 OP 及 ED 所用的歌曲。

RIDGE RACER

發售日：9月28日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-23119
價格：2300日圓

將外國推出的《RIDGE RACER》音樂集在日本推出。裏面一共收錄了 13 首音樂，全部都經過了重新編曲的。

LANGRISSER III SONGALBUM

發售日：9月30日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1048
價格：3000日圓

由遊戲中的6位女角唱出合共10首歌曲。由於這遊戲的配音員大都是相當著名的聲優，所以對聲優迷來説是值得一買的作品。

PSYCHIC FORCE ARCADE SOUND TRACKS



發售日：10月11日
發售商：ZUNTATA RECORD
編號：ZTTL-0001
價格：2500日圓

「ZUNTATA RECORD」是由 TAITO 所設立的遊戲音樂公司，而他們的第一作便是這張收錄了街機版《PSYCHIC FORCE》原聲及混音版音樂的 CD 。

RAYSTORM



發售日：10月11日
發售商：ZUNTATA RECORD
編號：ZTTL-0002
價格：2500日圓

與《PSYCHIC FORCE》同時推出的另一張原聲及混音版音樂集。而今後 TAITO 亦會透過 ZUNTATA 這公司推出一系列作品的。

ETERNAL MELODY



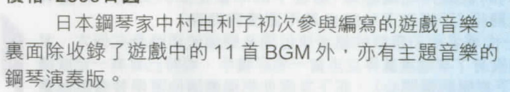
發售日：10月18日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00229
價格：2500日圓

收錄了 PS 及 SS 版《ETERNAL MELODY》所有BGM的重新編曲版本。另外亦有「水中飛行」及「GLOW OF LOVE」等合共8首歌曲。

SCHRADINGER之貓GAME SOUNDTRACK



發售日：10月21日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-3682
價格：2800日圓



日本鋼琴家中村由利子初次參與編寫的遊戲音樂。裏面除收錄了遊戲中的11首BGM外，亦有主題音樂的鋼琴演奏版。

VIRTUA FIGHTER 3 SOUND TRACKS



發售日：10月23日
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-5522
價格：2000日圓

收錄了利用MODEL 3最新音源演奏出來的《VIRTUA FIGHTER 3》全30首BGM。和上兩集搖滾樂感覺較強的樂曲相比，這一集就有着明顯的分別。

VANDAL HEARTS ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

發售日：10月23日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7725
價格：2200日圓

收錄了遊戲中全6章內的46首BGM，其中主題音樂更有着多個不同編曲手法下的版本，有玩過這遊戲的人值得一買。

GAME SOUND COLLECTION Vol.2「MEGATUDO 2096」



發售日：10月23日
發售商：MEM RECORD
編號：VOCR-5014
價格：2000日圓

一隻在PS中未能引起太大反應的機械人格鬥遊戲「MEGATUDO 2096」的原聲大碟。在全16首音樂中，其中兩首是經過重新編曲的。

Ogre~Grand Repeat~

發售日：10月25日
發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5081
價格：3000日圓

由同樣是小提琴手的作曲家「篠崎正嗣」從《OGRE BATTLE》系列中挑選出10首BGM來作出改編，其中兩首更用了來作PS及SS版的主題音樂。

CD DRAMA 英雄傳説IV~赤紅水滴~第1章「通往命運的出發」

發售日：11月1日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1190
價格：3000日圓

「英雄傳説IV」在日本受到一定程度的歡迎，其廣播劇版本自然亦順勢登場了。這一集的內容主要是主角年少時代的遭遇以至出發冒險為止的故事。

POLICENAUTS F / N



發售日：11月1日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7724
價格：3000日圓

《POLICENAUTS》的全新編曲版本。至於F/N則是由矩形波俱樂部的古川元章及曾是S.S.T.BAND成員的並木晃一所組成組合。

拳皇'96 DRAMA CD

發售日：11月7日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00230
價格：2500日圓

收錄了一個在日本電台節目中播放的「拳皇'96互動式廣播劇（即由聽眾來決定故事的分支）」，內容是以草薙與八神的對決為主題，同時亦收錄了另一個當時未有在節目中播放的故事發展。

DRAGON QUEST傳説 / 杉山光一



發售日：11月18日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1056~7（雙CD）
價格：3500日圓

由「交響組曲DRAGON QUEST」系列中選出51首BGM輯錄而成的精選大碟。其中亦加入了超任版「DQ III」的新曲。

K.O.F.DANCE TRAX



發售日：11月21日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00233
價格：2500日圓

由多位跳舞音樂界的著名編曲家一起製作而成的《拳皇'96》音樂集。即使你不是拳皇迷也好，若是喜歡跳舞音樂或流行音樂亦值得買來一聽。

沒有約會女孩子的OLYMPOS



發售日：11月21日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00229
價格：2500日圓

HUMAN公司同名作品的CD化，裏面除收錄了重新編曲的幾首歌曲及BGM外，亦有一個小型的搞笑廣播劇。

DEAD OR ALIVE



發售日：11月21日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00228
價格：1500日圓

由世嘉以外的公司首次推出的MODEL 2底版作品《DEAD OR ALIVE》原聲大碟。收錄了全16首BGM及各人物的合成聲音集。

MIDI POWER Pro.3「POLICENAUTS」



發售日：11月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7729
價格：3800日圓

收錄了以SC-88音源來重新演繹《POLICENAUTS》的11首BGM，而初回特典則是一枚2DD磁碟。

CAPCOM SOUNDTRACK「X-MEN vs.STREET FIGHTER」





發售日：11月21日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-2176
價格：2000日圓

收錄了遊戲中每位人物所用的各首BGM以及不同的ENDING音樂，總數達40首之多。

GAME SOUND COLLECTION Vol.5「春風戰隊V FORCE」

發售日：11月21日
發售商：MEM RECORD
編號：VOCR-5017
價格：2000日圓

主要是收錄了動畫場面及遊戲部分中所用的BGM，但亦同時有着遊戲中的主題曲以至它的卡拉OK版本。

預你唔睇編者話

米奇話——

今期書見到好多大人物同老朋友，因為好多遊戲生產商嘅頭號人物都為咗亞洲AM SHOW而到香港來，淨係做訪問就做咗兩日，淨係開展第一日，就幾乎在會場內遇到所有遊戲圈中朋友，最令米奇印象深刻嘅就係KONAMI社長上月景三，他非常之健談而親切，一點也沒有駕子。

搞咗個幾月，新屋終於喺我阿媽搞完一輪古怪儀式後正式入伙，點知第一晚返新屋瞓就聽到樓下俾人爆格，真係唔好治安。好似我哋的其實唔多番屋企嘅人都係買多幾把鎖好啲……

最後向一班來信問我點入藤崎詩織會嘅讀者交代一下，米奇已經收到藤崎詩織會嘅入會表格，可惜入會費要喺日本嘅郵局交（日本嘅郵局可以做儲蓄同保險㗎！），所以無奈地不能即時入會。等米奇殺埋今期書，就會寫信去問下仲有冇其他付款方法，順手訂埋個FANS標記黃絲帶襟章嘛（社長仲問我點解唔入會，唉，我都想㗎）。

完成夢幻模擬戰III攻略後的J.J話——

◆今期書的製作時間內由於正好是亞洲AM SHOW舉行的日子，所以有日多的時間是用了來訪問各大生產商、參加記招以及KONAMI香港支部的開幕酒會，除了可因此得以和遊戲界中的知名人士見面外，在下亦終於可以和友刊的總編丹尼爾碰頭（給在下的印象是高大英俊、有型有款），實在相當難得（不過在下始終也是不習慣穿西裝）。

◆最近收到一位署名前田善哉的讀者來信問及蝙蝠俠現時身在何方，其實他在約三年前投身了本地漫畫界立志當一名彩稿手，現時已算有一定成績（作為朋友，在下亦感到很開心），在下本來亦想過邀請他客串替遊戲誌畫封面，但他因工作太繁忙而未能抽身，希望遲些能有機會再和他合作吧。

LEYNOS及ZACKY並非同一人，而ZACKY就即是ZAC，此兩人所寫的攻略都很有水準，不過LEYNOS最近玩失踪，在下亦很想找他回來……

◆書頭的時候一口氣看了三十多集「GUNDAM W」，開始明白這作品為何在日本可以如此受歡迎。好，下一次的目標是「GUNDAM V」（嗶，你估你好得閒呀？）。

ARES話——

活了這麼多個年頭，ARES終於知道咩嘢叫做強者，因為在上期書完成後ARES便染上感冒，由於睇醫生時因情況頗嚴重及被發覺有疲勞過度的徵狀，故醫生便給了一張可憑券換領病假七日的假紙給我。不過，《遊戲誌》的工作實在是太繁忙了，故ARES只是放了兩日假便開工，同時由於服藥後會昏睡，故只是頭兩日吃足份量，之後在每日放工回家（即差不多天光時）時吃一次便睡覺。至於，結果是到現在病仍未好，而且還有愈見嚴重的趨勢，同時在神不知鬼不覺的情況下，先後傳染了黑龍、天草及阿☆……雖然，一向以來ARES也認為有病唔一定要擺副病樣出嚟俾人知，因為喺《遊戲誌》病人係唔會受到可憐嘅，病咗唔等如你可以休息，所以擺副病樣出嚟都唔會有啲乜嘢發生，不過基於疫區已逐步擴大，所以今次真係要表露身份，黑龍、天草及阿☆，係我傳染你哋嘅，然而事實上都唔關我事，因為如果我有可能好好地休息養病的話，事情一定唔會咁嚴重，至於喺依家嘅情形嚟睇，我哋唯一能夠做到嘅就係當無事發生，同時喺神不知鬼不覺嘅情形下傳染俾全公司……

預祝喬丹蜜運成功嘅PUYU神話——

如果有在電視中收看「友坂里惠歌迷會」盛況的朋友，都會看到里惠差點兒便慘遭狼吻！那個「賤肉橫生」的「金毛盲眼飛」，不單止面目可憎，簡直是衣冠禽獸中的XO（諗起都想嘔）；若果當時給牠得逞，筆者肯定牠會被毆至「阿媽都唔認得」……

今期書特別多人病，可能是天氣變涼的關係吧，但有一點不能不提，就是福田君與時貞君，此二人每當在公司睡覺時，都係就咁「撻低」就算數，被都無一張，加上公司啲空調咁勁，真係想唔冷病都唔得，無「肺痨」已算萬幸……奉勸兩人速速買番個睡袋，若果唔係再病都冇人會可憐你哋！

喂！喬丹君，行貨AIR JODAN XII出咗喇，睇吓邊個着番公司先？

個頭好痛嘅赤目黑龍——

這兩個星期真是非常的平靜，似乎沒有事發生過似的，不過，其實黑龍真是非常的有問題，因為「冇錢用」，唉……2號了，都仍然係得個等字，錢呀！回來我的身邊吧！如果唔係，我啲LD、CD、遊戲、模型、玩具……點找數呀！各位老細俾吓面，等多幾日啦！到時我一定會……唉……有錢才算吧！反正都唔知幾時會有錢到手，恐怕到有的時候黑龍已經……不過，我會等的，因為這是黑龍應得的，我忍忍忍……直到永遠……阿門。

雖然這兩個星期無乜事發生，不過自己就好似有些少唔係好妥，又病啦！又失眠啦！總之就係頭碰着黑，都唔知行咗乜嘢衰運。之不過咁，通常喺哩啲時候都會令黑龍有一啲新嘅人生體驗，哈！哩次其實……嗚……點解今次乜都冇，個腦一片空白，乜都唸唔到，好似俾人「吉」咗把刀入個頭嗰度咁，總之就係好辛苦啦！唉……做人真係辛苦，倒不如………唔得！黑龍重未結婚、生仔………

病到WING WING哋嘅福田君話——



[無責任模式啟動]手頭上嘅「重頭傑作」仲未埋單，搞到無乜心機同時間去諗編者話，所以介紹大家一隻新SINGLE，就係安室奈美惠嘅《A WALK IN THE PARK》，雖然無咗以前《CHASE THE CHANCE》和《BODY FEELS EXIT》嘅霸氣（女王啊！），不過質素真係唔錯，身為FANS嘅你（同埋我）當然唔可以錯過啦！

P.S.忠實筆友W，希望可以儘快回信俾你啦！

PER天草SONA 時貞有氣無力話——

唉！今期都可算係大考驗，因為余竟在趕稿前病倒，那余只好使出最後之魔力來應付，希望魔神能給余力量去戰勝難關吧！YAI……BI……SO……BOU（邪教咒語）！

雖然，余沒有太多時間去玩《PERSONA》，不過余已成功取得了LEVEL99的仲魔——路斯化了！還有LEVEL97的觸陰！還有……哈……哈哈……！路斯化雖然唔算最強，不過勝在夠邪惡，邪惡？I LIKE！

另外，收到了一位叫自稱霸王丸降世的BAO君的來信，他問及余的出動位置，唔，余佩服你有如廝勇氣向余挑戰，好吧！其實本座多數出沒的地方，並不是灣仔區，而是「芒果」區，所在位置多數是一些「低能」的「地域」，有機會的話指教一下吧。余會等汝之愚勇的！呵……哈哈哈！

雖然余還有一些事很想講，不過是留待下一期吧，因為余要繼續努力趕稿啦，OKAY！余不能不使出逢魔刻了！YO……OH……HOO！！！

BY：VERY MON G 魔城城主

山寺良牙致各位讀者的話——

I. RIGLORD SAGA 2好就好玩喇，不過有啲地方如果不動動腦筋的話就怎也過不了，這些地方幾乎害我做不完今期的稿件。

II. 以前在MD版的THUNDER FORCE 4怎也打不過STAGE 7的我，現在終於得償所願，可以開了KIDS MODE來打爆機。

III. 又到十二月，又到聖誕，又到將臨期，又要傾禮儀，又要編十二月時間表，又要編子夜彌撒及聖誕彌撒的禮儀……唉，好在有久川綾、井上喜久子、山寺宏一及響良牙同我一起過聖誕，這樣也好。

IV. 最後，歡迎新加入GPM組織的阿三，希望今後能合作愉快。





非常熱。



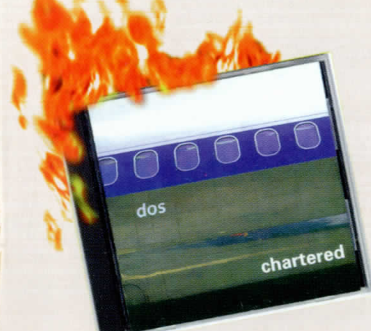


從都市中舞出新時代

打破 130 BPM 轟炸式節奏

首張日本冠軍大碟 "Chartered"

包括東洋今回非常熱作品 "Crazy For You"



HMV 是無限
LTD 是有限
BNO 是更有限

IDD 是長途
SOS 是窮途
LSD 是歧途

ER 是急
DHL 是快
MTR 是話咁快
ASAP 是快鬼啲啦喂

UFO 是謎
JFK 是個更大的謎
BSB 是萬人迷

PVC 是膠
ICI 是漆
LUV 是如膠似漆

D&G 是高級
P&G 是優質
XYZ # ☆ 是陰質

DNA 是遺傳
FLU 是自招
IOU 是自作賤

CKI 是男女不分
GAY 是男女有別
EYT 是男女老幼

AOR 是成人
XXX 是非常成人

M&M 是只溶喺手
S&M 是溶咗你！

CAMP 是妖
DAMN 是「妖」！

YY 是以前
DD 是史前
DQJ 是過去
KLF 是曾經
NKOTB 是舊愛

DOS 是現在
DOS 是今日
DOS 是新歡

DOS 又是小室哲哉惹的禍……



ROD9025


ORUMOK RECORDS





PlayStation™



原廠保養
$1,480

PlayStation香港版96年12月3日正式登陸香港！

PlayStation香港版於12月3日正式來港發售，您只要到約60間PlayStation特約分銷商，就可以購買到香港版PlayStation主機及軟件，您除可得到原廠保養外，更可以獲贈精美T恤乙件！凡購買PlayStation主機一部，更可成為PlayStation Club會員，享有會員專有優惠。

一系列全新的PlayStation 遊戲軟件如中英文香港版三國志IV、鬥雲烈傳2、鬥神傳3，以及多種日本流行的遊戲軟件，亦會在12月起開始發售。軟件的封面及使用手冊將會翻譯成英文。以後我們會與日本同步推出主要的新軟件，務使您能緊貼遊戲機的最新潮流。

另外，Sony位於銅鑼灣皇室堡的PlayStation Pro Shop，亦將於12月3日同時隆重開幕，歡迎光臨參觀選購各種PlayStation新產品！

即將於十二月推出之勁爆軟件：



RAGE RACER
C.1996 NAMCO*
推出日期12月3日



PUYO PUYO 2
C.COMPILE 1996*
推出日期12月3日



鬥雲烈傳2
TOUKON RETSUDEN 2
C.NJPWC.1996 TOMYC.yuke's*
推出日期12月20日



SOUL EDGE
C.1996 NAMCO*
推出日期12月20日

其他軟件名稱	推出日期
TOSHINDEN 2 Plus (鬥神傳2＋)	12月3日
BOXER'S ROAD	12月3日
TOUKON RETSUDEN (鬥雲烈傳)	12月3日
TOBAL NO.1	12月3日
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (龍珠Z)	12月6日
CHORO Q (Q版賽車)	12月6日
CRASH BANDICOOT (古惑狼)	12月6日
WILD ARMS	12月20日
AIR MANAGEMENT '96	12月27日
SANGOKUSHI EIKETUDEN (三國志英傑傳)	12月27日
NANATSU NO HIKAN	12月27日
WINNING POST 2 PROGRAM '96	12月27日
GOTHA II	12月27日
SUIKODEN TENMEI NO CHIKAI	12月27日
TOSHIDEN 3 (鬥神傳3)	12月27日
SANGOKUSHI IV (三國志IV中英文版)	12月27日

更多勁爆遊戲將陸續抵港



Authorized Dealer

Get the REAL STUFF at a "PlayStation Authorized Dealer" near you!!

Authorised Dealers： A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓 / 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorised Distributor： Media Source International Limited 訊源國際有限公司
Tel電話: (852) 2310 8891 Fax傳真: (852) 2786 1011

Authorised Dealers：恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場



PlayStation Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133　　傳真：2576 5215

Sony Corporation of Hong Kong Ltd. - Hong Kong Marketing Company

網址：http://www.sonyhk.com.hk